

ИГРОМАНИЯ

■ В центре внимания

■ **GTA: SAN ANDREAS**

■ **THE ELDER SCROLLS IV:
OBLIVION**

■ Из первых рук

■ **АЛЬФА
АНТИТЕРРОР**

■ в разработке

■ **АЛЕКСАНДР**

■ **КАРИБСКИЙ КРИЗИС**

■ вердикт

■ **SILENT HILL 4**

■ **THE SIMS 2**

■ **ROME: TOTAL WAR**

■ **RICHARD BURNS RALLY**

■ **STAR WARS BATTLEFRONT**

■ **FULL SPECTRUM WARRIOR**

■ **WARHAMMER 40000:
DAWN OF WAR**

■ на CD/DVD

CD+DVD

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC III:
IN THE WAKE OF GODS**

ГЕРОИ БЕССМЕРТНЫ

CD+DVD

MAX PAYNE 2: BATTLE TACTICS 2

WORMS НА ДВИЖКЕ MAX PAYNE 2

DVD

UNREAL TOURNAMENT 2004: TROOPERS

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕДАЯ

часть тиража
С 2 CD
а часть
С DVD

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

• AURA: FATE OF THE AGES • GROUND CONTROL 2

• JOINT OPERATIONS • RAGNAROK ONLINE • URU: TO D'NI

• БРАТЯ ПИЛОТЫ: ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

• В ТЫЛУ ВРАГА • САБОТАЖ

СВЫШЕ
350
ИГР

ИГРОВЫЕ ВИДЕО HALF-LIFE 2, GTA: SAN ANDREAS,

NFS: UNDERGROUND 2

ИГРОСТРОЙ СОЗДАЕМ СВОЙ УРОВЕНЬ ДЛЯ DOOM 3

ИНТЕРНЕТ ГОЛОСОВОЕ ОБЩЕНИЕ В СЕТИ

КИБЕРСПОРТ СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА В WARSCRAFT III

ОБЛОЖКА:
WARHAMMER 40000:
DAWN OF WAR

www.igromania.ru



9 771560 258002 >

Минимизируйте
время, которое
тратят ПК
на выполнение
текущих задач.

**ULTRA
TechnoEdge**
на базе
процессора
**Intel®
Pentium® 4**
с технологией
HT
высвободят
ресурсы
для новых
проектов.



**ULTRA
COMPUTERS**

www.ultracomp.ru

Более 8000 наименований на
складе компьютеров,
комплектующих, ноутбуков,
оргтехники, аудио-,
видеотехники, Hi-Fi и
компонентов, мобильных
телефонов, аксессуаров.

Оплата в рублях РФ
долларах США
и евро

Сборка
компьютеров
на заказ

Продажа
в кредит

Доставка

Москва www.ultracomp.ru
(095) 775-7566
м. Отрадное, Юрловский проезд, д.13
м. Коломенская, ул. Коломенская, д. 17

Интернет магазин www.ULTRA-online.ru

С.-Петербург www.spb.ultracomp.ru
(812) 336-3777
м. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20 А

Часы работы с пн - пт с 10 - 22 ч,
в сб 10 - 20 ч, без перерыва.

Повысьте эффективность ведения бизнеса.

ASUS®

www.asus.ru

САМЫЕ МОЩНЫЕ PCI-Express РЕШЕНИЯ ОТ ASUS



Серия видеокарт ASUS Extreme A

Extreme AX800
Extreme AX600
Extreme AX300



Инновационные технологии ASUS:

ASUS GameFace Live

Решение для аудио/видео связи в режиме реального времени

ASUS VideoSecurity Online

Создание собственной системы безопасности и видеонаблюдения

ASUS OnScreenDisplay

Позволяет изменять различные настройки экрана, не покидая игру

ASUS SmartDoctor

Оптимизация производительности ПК и функций безопасности

ASUS SmartCooling

Динамически настраивает скорость кулера видеокарты для бесшумной работы

ASUS HyperDrive

Обеспечивает 3 способа динамического разгона видеокарты



Тел: (095) 974-3210
www.pirit.ru



Тел: (095) 995-2575
www.ocs.ru



JUPITER

Тел: (095) 708-2259
Факс: (095) 708-2094



Тел: (095) 745-2999
www.citilink.ru



Тел: (095) 269-1776
www.distl.ru



Тел: (095) 105-0700
www.oldi.ru



Тел: (095) 799-5398
www.lizard.ru

КРЕСТОНОСЦЫ

Глобальная средневековая стратегия



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Игра для
умных!



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора
Олег Ставицкий
Редакторы
Алексей Макаренко, Степан Чечулин,
Николай Арсеньев, Антон Логвинов,
Игорь Варнавский, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Людмила Хлобыстова
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин,
Андрей Александров
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха,
Николай Никашин, Сергей Соловьев,
Виктор Бодров (дизайнер обложки),
Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD/DVD),
Павел Васин

ИЗДАТЕЛЬ

ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов
Директор по развитию
Олег Полянский

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются

талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art".

Печать DVD: "ЮниДиджитал"

Упакован: ООО "Пак-Пресс",

тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.
Тираж 129,000.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



Друзья!

То, о чем мы осторожно говорили последнее, наверное, месяца три, — наконец-то свершилось. В сентябре-октябре на наши головы обрушился игропад такой сокрушительной силы, что в дорогой редакции срочно пришлось вводить чрезвычайное положение и объявлять комендантский час. Редактор всего раздела R&S Олег Ставицкий отправился в бессрочный наряд по окучиванию свежих релизов, все авторы были срочно мобилизованы на трудовой фронт, а в железной тестовой лаборатории Коли Арсеньева развернут временный штаб командования.

После упорных, но непродолжительных боев, мы готовы продемонстрировать вам все добытые трофеи. Итак, встречайте по возможности в сопровождении духового оркестра: восемнадцать полновесных рецензий, из которых как минимум десять — на самые ожидаемые хиты последних месяцев, а то и лет.

Начну с главной, а для некоторых печальной новости. Старичок Warcraft III, нежно любимый всеми поклонниками стратегического жанра, на днях был с помпой свергнут со своего золотого трона, и теперь приветливо машет нам из кювета. Его почетное место лучшей RTS наших дней занял молодой выскочка Warhammer 40000: Dawn of War. Церетеллевский масштаб, голливудская зрелищность, невероятной глубины геймплей... Ей-богу, друзья, если вы хоть немного уважаете стратегии, то просто обязаны не пропустить Dawn of War.

Также в этом месяце вышел еще один давно ожидаемый стратегический мастодонт — Rome: Total War. Современнейший движок, тщательно перелопаченная игровая концепция и мощная историческая основа делают последнего отпрыска великой серии Total War чуть ли не главной «серьезной стратегией» нашего времени.

Далее в нашей обширной развлекательной программе — долгожданная вторая часть самой популярной, самой продаваемой, самой долгоиграющей, самой народной (и еще примерно по тысяче параметров «самой-самой») игры The Sims. Безусловное явление во всей

индустрии — сиквел, который на голову превзошел оригинал. Никаких больше вариаций на тему «веселых человечков-тамагочей». The Sims 2 — это самый что ни на есть хардкорный симулятор Человека, который, как известно, звучит гордо. Заинтригованы? Обращайтесь за подробностями в рубрику «Дождались?»

Кроме того, прошу вас обратить повышенное внимание на раллийный симулятор под названием Richard Burns Rally. По сравнению с этим хардкорным, не побоюсь этого слова, игрищем, даже уважаемый специалистами Colin McRae's Rally выглядит жалкой аркадной развлекательной. Игра настоятельно рекомендуется всем истинным любителям жанра. Любители, не пропустите!

Не обойдите стороной и наш подробный материал об армейском симуляторе нового поколения — Full Spectrum Warrior. Очередная ступень развития жанра «спецназовских игр»: инновационный геймплей, отличный дизайн миссий, скрупулезная работа военных консультантов... Ну а в целом — самая настоящая революция.

Ну и, наконец, не оставьте без внимания последнюю серию культового коммунального ужастика Silent Hill. И хотя четвертая часть проекта вышла крайне неоднозначной, кто знает — может быть, именно вам она понравится больше, чем все предыдущие.

Отведенная мне редакторская страница драматически заканчивается, а ведь еще ничего не сказано о последней версии ведущего хоккейного симулятора NHL 2005, двух свежайших «вьетнамских» экшенах — ShellShock NAM'67 и Conflict: Vietnam, лучшей из всех вышедших на этот день игре по мотивам «Звездных войн» — Starwars Battlefront, долгожданном аддоне к Call of Duty... Хотя, с другой стороны, пересказать все содержание журнала на таком малом пространстве — занятие практически бесполезное. Читайте, изучайте — он перед вами.

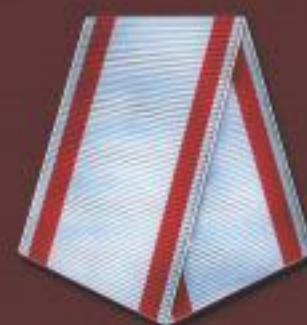
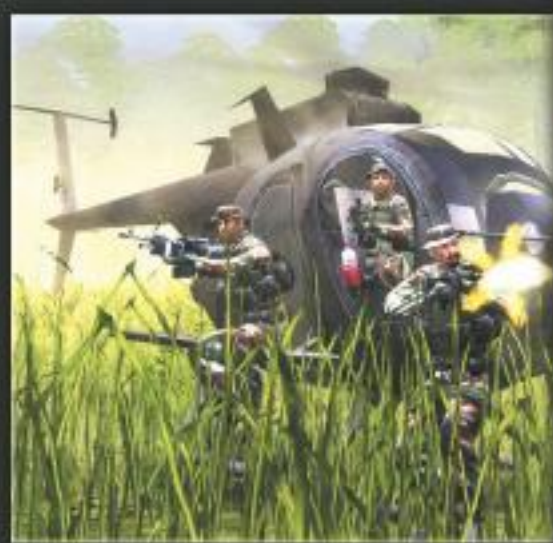
Зато я напоследок еще успею рассказать немного о будущем, а точнее — о следующем номере. В ближайшем выпуске «Игромании» вас ждет несколько прелюбопытнейших сюрпризов. Во-первых, открытие одной небольшой, но крайне интересной игровой рубрики. Во-вторых, несколько, без преувеличения, сенсационных материалов о специфике разработки отечественных игр. В-третьих, небольшой отчет о поездке в страну Канаду, где мы увидели такое, что по возвращении добрая половина редакторского состава срочно обзавелась игровым чудо-телефоном N-Gage... И наконец — помимо прочего, на компактках и DVD декабрьской «Мании» вас будет поджидать натуральная бомба от нашего заслуженного видеоманьяка Антона Логвинова. Какая — пока что огромный секрет, но, поверьте, вы не будете разочарованы. Оставайтесь на нашей волне!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

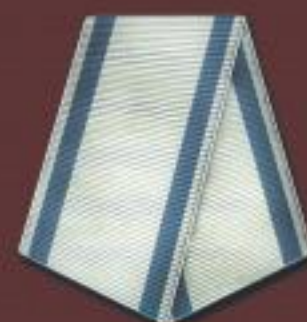
JOINT
OPERATIONS

МИРОТВОРЦЫ

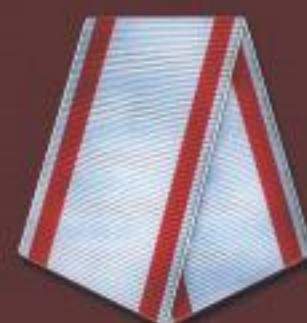
ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН



«СТРАНА ИГР»
Общая оценка: 8.9/10.
Выбор редакции!



НАВИГАТОР
Общая оценка: 8.1/10



Game EKE
Общая оценка: 4/5



СGW
Общая оценка: 4/5

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

Новый боевик от разработчиков
серии DELTA FORCE

революция в жанре action.
Уже в продаже!

NOVALOGIC
www.novalogic.ru



Домашний ПК: обучение как развлечение.

С новым ПК Ваши дети смогут быстрее освоить любой предмет, ведь у них будет максимум возможностей для обучения. NeoPC max eXtreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT станет для них настоящим образовательным центром.



Домашний ПК: обучение как развлечение.

Лучшие цены - Выгодные предложения в каждом салоне компании NeoТорг - Подарки и гибкая система скидок	www.NeoShop.ru - Уникальный сервис: • виртуальный конструктор • готовые и типовые конфигурации • персональное обслуживание • моментальное оформление кредита • бесплатная доставка
Ассортимент - Всегда можно подобрать монитор, принтер, сканер и любую другую периферию по Вашему вкусу - Десятки моделей ноутбуков	Гарантия 3 года - Всестороннее тестирование компьютеров NeoPC гарантируют высокое качество и надежность - Сертификат РосТест, ISO 9001
Рассрочка до 24 месяцев Покупка в кредит стала ещё выгоднее: • никаких процентов; • никакой комиссии; • рассрочка оплаты от 6 до 24 месяцев	

Оптимальное решение для дома. Компьютеры серии max eXtreme - великолепно сбалансированная модель для современных компьютерных игр и творчества



**ЦИФРОВАЯ ФОТОКАМЕРА 4 Мрiх
В ПОДАРОК**



NeoТорг
www.NeoShop.ru



+7 (095) 363-3825



www.neoshop.ru

270-3001, 270-9001 - м. "Волгоградский пр-т" (100 метров от метро) Волгоградский пр-т д. 26
 737-5937, 257-9460 - м. "Дмитровская" (10 метров от метро) Бутырская ул. д. 97
 506-2066, 115-0016 - м. "Коломенская" (50 метров от метро) Судостроительная ул. д.1 (СТОК-МАГАЗИН)
 964-9790, 964-9791 - м. "Электrozаводская" (100 метров от метро) Барабанный пер. д. 8А
 276-4457, 517-1756 - м. "Пролетарская" (100 метров от метро) 3-й Крутицкий пер. д.15 (СЕРВИС-ЦЕНТР)
 363-3825 (многоканальный) - Корпоративный отдел, e-mail: corp@neotorg.ru



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	08-17
Новостной меридиан	08
Даты выхода игр	16
CD-МАНИЯ	18-33
Игровая зона ● Видеомания ● Демоблок ● Патчи и трейнеры ● Разделы на CD и DVD ● Драйвера ● Всякое разное	
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	34-37
Альфа Антитеррор	34
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	38-47
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	38-41
A Vampyre Story ● Battlestations: Midway	38
Creature Conflict: The Clan Wars	39
Dragonshard	40
Still Life	41
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?	42-47
Александр	42
Карибский кризис	46
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	48-53
GTA: San Andreas	48
The Elder Scrolls IV: Oblivion	52
R&S: ВЕРДИКТ	54-106
Рейтинговая система "R&S: Вердикт"	54
Marine Heavy Gunner: Vietnam	55
Робокоп ● Враждебные небеса ● Сломанный меч 3. Спящий дракон	56
Легенды Формулы 1 ● FIM Speedway Grand Prix	57
Nexagon ● Ski Jumping 2004 ● Сибирь 2	58
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	59
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ	60-106
Warhammer 40000: Dawn of War	60
Rome: Total War	64
The Sims 2	68
Silent Hill 4: The Room	72
Full Spectrum Warrior	76
Star Wars Battlefront	80
Shellshock NAM'67	82
Conflict: Vietnam	84
Shadow Ops	86
Chris Sawyer's Locomotion	88
Richard Burns Rally	90
NHL 2005	92
Call of Duty: United Offensive	96
Alpha Black Zero	98
Wings of War	100
Transport Giant 2	102
In Memoriam	104
Шерлок Холмс. Загадка серебряной сержетки	106
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	108-109
Круглые сутки "Игромания" отвечает на любые ваши вопросы по играм	108
ИГРА МЕСЯЦА	110-112
Итоги голосования за период с декабря 2003 по октябрь 2004	110
Во что поиграть в этом месяце ● Игровой тотализатор	111
"Игромания" рекомендует	112
GAME OVER?	114-116
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	114
История Forgotten Realms	116
ИГРОВОЕ КИНО	118-119
Новости	118
Рецензия - Обитель зла: Апокалипсис	119
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	120-143
Железные новости	120
Теория	
Цифровая пастораль	122
Тестирование	
Обзор одиннадцати панелей управления	126
Обзор новой бюджетной платформы от AMD	130
Обзор трех чипсетов для новой платформы AMD	132
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	134
Цифровая жизнь	
Последние новинки из мира цифровой техники	138
Компьютер в сборке	
Игровая станция КИТ Super 5780 от компании КИТ	140
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	142
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	144-145
"Железные" ответы на "железные" вопросы	144
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	146-153
Софт-экспресс	146
Полезные новости, полезные советы, easter egg	146
Теория	147-148
Как оптимизировать Windows XP	147
Практика	149-151
Как и чем изменить облик операционной системы	149
Софтверный набор	152-153
Свежатица!	152
Полезный софт	153

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

A Vampyre Story	38
Alpha Black Zero	98
Anarchy Online: Alien Invasion	164
Baldur's Gate	115
Battlefield 2	15
Battlefield Vietnam	19, 26
Battlestations: Midway	38
Blood & Magic	115
Call of Duty	28
Call of Duty 2	14
Call of Duty: United Offensive	30, 96
Chris Sawyer's Locomotion	88
Civilization III	19
Command & Conquer:	
Generals — Zero Hour	21
Conflict: Vietnam	84
Counter-Strike	192
Creature Conflict: The Clan Wars	39
Curse of the Azure Bonds	114
Diablo II	19, 166
DOOM 3	21
Dragonshard	40
Duke Nukem Forever	12
Eye of the Beholder	114
FIM Speedway Grand Prix	57
Full Spectrum Warrior	30, 76
GTA: San Andreas	48
GTA: Vice City	19
Half-Life	21
Half-Life	12, 210
Heroes of Might and Magic III:	
In the Wake of Gods	30
Heroes of Might and Magic IV	21
In Memoriam	104
Joint Operations: Typhoon Rising	14, 22, 186
Juiced	10
Karateka	114
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	14
Mafia: The City of Lost Heaven	22
Marine Heavy Gunner: Vietnam	55
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	22
MechWarrior	114
Medal of Honor: Pacific Assault	30
Menzoberranzan	115
Mortyr 2: For Ever	30
Need for Speed: Underground	24
Neverwinter Nights	22, 115
Nexagon	58
NHL 2005	92
Operation Flashpoint	22
Painkiller	186
Pool of Radiance	114
Pools of Darkness	114
Project: Snowblind	12
Quake 4	14
Reprisal	17
Richard Burns Rally	90
Rise of Nations: Thrones and Patriots	24
Roma Victor	162
Rome: Total War	64
Second Sight	12
Shadow Ops	86
Shellshock NAM'67	82, 215
Silent Hill	20

Silent Hill 2	20
Silent Hill 3	20
Silent Hill 4: The Room	20, 72
Ski Jumping 2004	58
Splinter Cell: Chaos Theory	14
Star Wars Battlefront	80
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	24
Star Wars: Knights of the Old Republic	26
Starcraft: BroodWar	24
Still Life	41
Sudden Strike III: Arms for Victory	14
The Elder Scrolls III: Morrowind	24
The Elder Scrolls IV: Oblivion	52
The Longest Journey	114
The Sims	24
The Sims 2	08, 68, 216
The Unseelie	11
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena	
Sword	26
Transport Giant 2	102
Transport Giant: Down Under	14
True Crime 2	14
UFO: Aftermath	26
Unreal Tournament 2004	24, 29
War Leaders: WWII	08
Warcraft III: The Frozen Throne	26, 196, 199
Warhammer 40000: Dawn of War	60
Wildfire	08
Wings of War	100
X-COM: UFO Defence	114
Александр	42
Альфа Антитеррор	34
Блицкриг	19
В тылу врага	186
Власть закона: Полицейские истории	08
Враждебные небеса	56
Легенды Формулы 1	57
Карибский кризис	46
Красная акула 2	15
Ночной дозор	12
Робокоп	56
Сибирь 2	58
Сломанный меч 3. Спящий дракон	56
Шерлок Холмс. Загадка серебряной	
сережки	106
Мобильные игры	
Aqua Race	171
Fatal Force	171
Pitfall Glacier	171
Stalk N Shoot	172
Star X	172
Strike Attack	172
The Evil Lords	172
Vampire Bloodline	172
Внекомпьютерные игры	
AD&D Forgotten Realms	32
Dungeons & Dragons	32, 206
Magic the Gathering	206
Magic the Gathering:	
Champions of Kamigawa	209
War of the Ring	32, 206
Берсерк: Нашествие Тьмы	208
Диктатор: Контроль	32

ИНТЕРНЕТ	154-168
Новости интернета	154
Виртуальный телефон	156
Интересное в Сети	158
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	158-162
Новости онлайн-игр	160
Ждем: Roma Victor	162
Играем: Anarchy Online: Alien Invasion	164
Аналитика: Секрет успеха Diablo II	166
МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ	170-174
Мобильные новости ● Мобильные полезности	170
Мобильные утилиты ● Мобильные игры	171
Заставки для телефонов	174
ИГРОСТРОЙ	176-190
ВСКРЫТИЕ	176-177
Принципы хранения данных в современных играх	176
МАСТЕРСКАЯ	178-186
Основы создания уровней для Doom 3	178
FAQ по редактору уровней Far Cry	180
Развитие движка UnrealED	182
Игровые редакторы	186
Joint Operations ● В тылу врага ● Painkiller	186
САМОПАЛ	188-190
Игровой конструктор, часть 2	188
DEATHMATCH	192-197
Counter-Strike	192
Warcraft III: The Frozen Throne	196
КИБЕРСПОРТ	198-200
Вести с полей	198
Warcraft III: Тактика победы	199
КОДЕКС	202-205
Стандартные коды	202
Easter Eggs, Игровые ресурсы	203
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	206-209
Новости внекомпьютерных игр	206
Берсерк: Нашествие Тьмы	208
Magic the Gathering: Champions of Kamigawa	209
ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"	210-212
Про геймеров и девушек, про вред и пользу от игр, а также про отпуск дорогой редакции	210
ЮМОР	214, 217-218
Анекдотический микс	214
Крылатые фразы ● Кто есть современный пользователь. Часть 5	217
КАЛЕНДАРЬ	215-216
ShellShock: NAM'67	215
The Sims 2	216
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	220-222
Тест №51	220
Скриншоты №11. Ноябрь ● Подведение итогов за №9/2003, Участие в конкурсах	222

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

Альфа Антитеррор
Warhammer 40000: Dawn of War

НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"

GTA: San Andreas
Альфа Антитеррор
Warhammer 40000: Dawn of War
Настоящая игра - всегда Мания

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

ULTRA Computers
Dina Victoria
Atlantic Computers

В номере:

1С
Авитон-пресс
Автоматизация Софт
Акелла
Бука
КроссМедиа
ЛКИ
МедиаХауз
Мир фантастики
NeoTop
Новый Диск
Рамблер ТВ
Руссобит-М
Элвис Телеком
Яндекс
Asustek
Boston PC
Creative Labs
Icompex
Mobi
Nescafe-IMAX
Playmobile
Samsung
Solvotelekom
Sven
Verbatim
VikaWeb
Zenon N.S.P.

02, 04, 23, 67, 97, 101, 107, 117, 163, 185, 213, 223	211
11, 13, 15, 17, 35, 37	51
27, 95, 103, 113, 181	207
	151
	39, 57
	171
	05
29, 41, 71, 105	187
	09, 25, 99, 161
	21
	224
	01
	129
	55
	49
	53
	191
	219
	141
45, 201	137
	135
	175
	158





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Очень дикий огонь

АНОНСЫ



Пусть все кругом горит огнем, а мы с тобой... обратим внимание на стратегию **Wildfire**, которая создается в стенах компании **CatDaddy Games**. Стартовые условия здесь просты: есть лес со зверюшками, мухоморами и заплутавшими грибами, есть огонь, вознамерившийся этот лес спалить, есть отважные сотрудники ближайшей пожарной команды, готовые вступить в

бой с разбушевавшимся пламенем, и есть, наконец, игрок, который этим самым боем будет управлять. Процесс пожаротушения моделируется с максимальной достоверностью — тут вам и авиация, сбрасывающая воду в труднодоступные места, и землеройная

техника, готовая возвести преграду на пути у стихии, и забавные оранжевые дяденьки с брандспойтами. Ну а специально для тех, кому полюбит сей процесс, разработчики ваяют кампанию, насыщенную пожарами всех видов и калибров. Плюс, нам обещают генератор случайных заданий. Дата выхода этого пылающего счастья, к сожалению, не разглашается. ▶

Другая Вторая мировая

АНОНСЫ



Сотрудники игростудии **Enigma Software Productions** — ребята очень любопытные. То зададутся вопросом, как бы стала развиваться история Второй мировой войны, надуй США щеки и откажись идти в союзники к Великобритании и Франции. То попробуют угадать, чей флаг висел бы над Рейхстагом, если бы Второй фронт был открыт уже в 1942 году. То еще какую альтернативщину выдумают. Самое интересное, что отвечать на поставленные вопросы сотрудники "Энигмы" также предпочитают самостоятельно, для чего в поте лица сооружают глобальную стратегию **War**

Leaders: WWII. В ней игроку предлагается отождествить себя с лидером одного из семи крупнейших государств, принимавших участие во Второй мировой (СССР, Великобритания, США, Франция, Германия, Япония, Италия). Перед нами откроется возможность сотворить альтернативную WWII-историю.

Процесс творения, впрочем, стандартен: стратегическое планирование перемежается с тактическими битвами, недавно освоенные ветви дерева технологий обращаются в новые юниты, которые тут же отправляются коломатить противника на одной из двух с лишним сотен карт. На десерт предлагается трехмерный графический движок, позволяющий игрокам перекраивать ландшафты, как им вздумается.

Расстраивает пока только то, что разработчики не удостоили своим ответом один из самых простых вопросов: когда все это великолепие будет представлено на суд обычных игроков. ▶

На страже закона

АНОНСЫ



Зеленоградская компания **"МиСТ ленд — ЮГ"** в самое ближайшее время планирует накормить игроков очередной порцией полицейских историй. Пусть за стол, правда, не всех — миссии разрабатываемого ими аддона **"Власть закона: Полицейские истории"** будут пристыкованы напрямую к заключительному заданию оригинальной игры. То есть поиграть в дополнение получится у тех, кто прошел первую часть до победного конца.

Перед теми, кто все-таки совершит ритуальное убийство кибергражданина Деличи, откроются просторы пяти новых карт, на которых развернется сюжетная линия "Полицейских

историй": космическая яхта, подводная исследовательская лаборатория, поселение устаревших киборгов и так далее. Новыми деталями обзаведется и внутренняя механика игры: так, появятся "очки престижа", которые игрок сможет тратить на закупку оружия и снаряжения. Если же во время боя станет слишком жарко, то запрятанную под подушкой записку позволит обменять на подкрепление с базы. Не обошлось и без доработки оригинальной игры — после установки аддона в самых разных ее уголках появится ряд новых заданий.

На прилавках "Полицейские истории" стоит искать уже в конце 2004 года. ▶

The Sims 2 ставит рекорды

ИНТЕРЕСНОСТИ



Виртуальные люди демонстрируют потрясающие результаты в вымогании денег у людей реальных. Жизнеэмулятор **The Sims 2** за первые десять дней продаж ра-

зошелся рекордным тиражом в миллион экземпляров. Это лучший показатель продаж игры для персональных компьютеров за всю историю **Electronic Arts**. По слухам, в некоторых магазинах за хитом выстраивались самые настоящие очереди. Высшее руководство игригиганта бьется в экстазе, называет **The Sims 2** "культурным феноменом" и наверняка требует от разработчиков поторопиться с выращиванием выводка обязательных аддонов. ▶

ИГРА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА
ПЕРЕВЕРНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ
О СТРАТЕГИЯХ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

WARHAMMER
40,000
**DAWN
OF
WAR**™

**ВПЕРВЫЕ, ИГРОВАЯ
ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER
40 000 НАХОДИТ
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ!**



Warhammer 40,000 Dawn of War -- © copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe

are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license.

Developed by Relic® Entertainment. Game engine code © 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered Trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.

© 2004 "Game Factory Interactive" All rights reserved. © 2004 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.

www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



СРОЧНО В НОМЕР

Над Half-Life 2 сгустились тучи?



Гейб Ньюэлл

На людях издательство **Vivendi Universal Games** и компания-разработчик **Valve Software** всегда старались выглядеть благополучной парой, у которой вот-вот родится ожидаемый всеми чудо-ребенок **Half-Life 2**. Однако стоило нашим коллегам с сайта **GameSpot** пробраться "на кухню" к этой парочке, как выяснилось, что семейное гнездышко уже более двух лет сотрясают скандалы. Первый удар сковородкой состоялся 14 августа 2002 года, когда Valve обвинила Vivendi в выдаче лицензий на использование **Half-Life** и **Counter-Strike** в интернет-кафе. По мнению истца, подобные действия не входили в компетенцию издательства. Чуть позже к иску приросло еще два интересных пункта: обвинение в невыплате роялти (денежных отчислений разработчику от издателя) с выданных лицензий и якобы умышленная задержка выхода игры **Counter-Strike: Condition Zero**, негативно отразившаяся на ее продажах.

Ответный удар скалкой от Vivendi не заставил себя ждать. Сначала адвокаты компании выкопали из лингвистических глубин весьма вольно толкуемый термин "полуправда" и обвинили в ее распространении **Гейба Ньюэлла**, главу Valve. Говорят, еще в пыльном 2000 году Гейб убеждал руководство Vivendi в том, что не понимает, как можно делать деньги на продажах игр в Сети, и одновременно угрожал приостановить выпуск продолжений **Half-Life**, в случае если ему не передадут права на эти самые продажи. Большие директора тогда так напугались, что пошли на уступки. Сегодня же Valve всю продвигает свой новый сервис **Steam**, предназначенный именно для

онлайн-торговли игропродукцией, в том числе и **Half-Life 2**, что наверняка не самым лучшим образом отразится на продажах коробочных версий игры, которыми занимается Vivendi. Разумеется, это обстоятельство совершенно не радует издателя, поэтому одним из основных требований его судебного иска идет запрет на распространение игры посредством **Steam**.

Счет этого поединка, предположительно, будет подведен 21 марта 2005 года, когда суд вынесет свой вердикт по делу. На вопрос, выйдет ли **Half-Life 2** до этой даты, сейчас не имеют ответа даже самые матерые аналитики. С одной стороны, не так давно Valve отправила в Vivendi диск с так называемой **release-candidate** версией игры, что говорит о практически полном завершении работ над проектом. Одновременно появились сведения и о роскошном коллекционном издании **Half-Life 2**, куда помимо долгожданного экшена войдут **source**-версии **Half-Life** и **Counter-Strike**, майка с логотипом и путеводитель по игре. Заявлено, что в продажу эта роскошь поступит уже 1 ноября 2004 года. Однако, с другой стороны, по контракту Vivendi после завершения разработки **Half-Life 2** имеет возможность отложить дату выхода игры на срок до шести месяцев. Valve же, согласно все тому же контракту, нельзя начинать продажи через **Steam** до тех пор, пока на полках магазинов не появится "нормальная" версия. Соответственно, Vivendi никто не запрещает попробовать воспользоваться этой возможностью и отложить выход игры до вердикта суда, который может вообще запретить продажи через **Steam**. В этом случае убытки издательства от онлайн-забавы Valve будут минимальны.

Больше всего пострадает, скорее всего, мы с вами — обычные игроки, которым придется ждать **Half-Life 2** еще несколько лишних месяцев. ▀

Микромягкие прогнозы

ИНТЕРЕСНОСТИ

Придворные звездочки крупнейшего в мире производителя астрологических прогнозов — компании **Microsoft** — решили порадовать нас очередной пачкой предсказаний игрового будущего. На этот раз речь завели о новой операционной системе компании — **Windows Longhorn** — и о том перевороте, что учинит она на PC-рынке. По обещаниям разработчиков, одновременно с новой ОС на свет выплутится новаторская система классификации игровых компьютеров, согласно которой племя "кремниевых друзей" будет в принудительном порядке поделено на классы в зависимости от конфигурации. Запланировано это для того, чтобы недалекие в анатомии PC пользователи не ощущали проблем в выборе подходящей конфигурации. Хочешь играть в игру для компьютера седьмого класса — покупай, соответственно, компьютер седьмого класса. Просто, как табуретка. В теории, по крайней мере.

Вторая новация выглядит ку-



да интереснее: в **Windows Longhorn** планируется реализовать полноценную поддержку программного комплекса **XNA**. Для тех бедняг, кому злые духи

помешали прочитать наш майский "Меридиан", поясним, что **XNA** разрабатывается Microsoft специально для того, чтобы улучшить совместимость компьютеров с **Xbox 2**. Так, обладатели PC, например, смогут использовать периферийные устройства от этой консоли, а разработчики получают инструментарий, позволяющий упростить перенос игр с одной платформы на другую. Все это должно привести к тому, что многие игры с **Xbox 2** будут появляться на компьютерах с очень небольшой задержкой. Если, конечно, Microsoft откажется от пагубной привычки отстегивать разработчикам ассигнации за то, чтобы PC-версии их проектов выходили намного позже Xbox-версий или не выходили вовсе. Иначе весь положительный эффект от **XNA** будет аннигилирован еще до появления **Windows Longhorn** в продаже. ▀

Acclaim — банкрот

ИНДУСТРИЯ



Некогда легендарное издательство **Acclaim**, обанкротившись буквально через день после отправки предыдущего номера в печать, умудрилось подложить редакции "Игромании" большую и громко визжащую свинью. То есть компания, как мы писали, больше не испытывает проблем. Она банкрот по известной "седьмой статье", которая подразумевает погашение долгов за счет распродажи имущества. Значить это может только одно — офисы закрыты, все работы прекращены, шесть с лишним сотен сотрудников перетекли в

объятья бирж труда, а по самому издательству смело можно заказывать панихиду. Не горит больше звезда **Acclaim** на небосклоне игроиндустрии.

Чутьочку оттенить это событие может лишь одна хорошая весть — в последний момент с подножки несущегося в могилу состава умудрилась соскочить студия

Juice Games, разрабатывающая перспективный гоночный проект **Juiced**. Британцам несказанно подфартило — их работа финансировалась организацией **Fund 4 Games**, которая и обладала всеми правами на игру. Ждать нового издателя долго не пришлось — уже через несколько дней после вести о банкротстве **Acclaim** к правообладателям постучались представители **Take-Two Interactive** и предложили скромные 10 миллионов у.е. на право выпустить **Juiced** на PC, **Sony Playstation 2** и **Microsoft Xbox**. **Fund 4 Games** вроде бы не против. ▀

Проблемы у Strategy First

ИНДУСТРИЯ



Вслед за **Acclaim** (ищите новость о ее кончине в самых ближайших окрестностях) на проторенную дорожку к могиле, похоже, вступило и канадское издательство **Strategy First**. Первые серьезные проблемы появились у компании в конце 2002 года, и с тех пор их список только подрастал, достигнув на данный момент следующей кондиции: 1.7 млн. долларов задержанных роялти, 4 млн. долларов долга перед инвесторами, плюс еще тысяча сто всякой мелочевки вроде невыплаченной зарплаты сотрудникам. Ситуация, надо сказать, аховая.

Впрочем, менеджмент **Strategy First** активно пытается цепляться за уступы, попадающие по пути к пропасти. Так, с 2003 года издательство ведет

энергичные эксперименты с собственной формой, практически полностью отказавшись от самостоятельной разработки проектов и передав самые лакомые кусочки интеллектуальной собственности в руки сторонних студий. Ну а в августе сего года в суд было подано ходатайство о пред-

оставлении защиты от кредиторов в соответствии с 11-ой главой закона о банкротстве. Начало этой процедуры означает, что **Strategy First** еще побарахтается.

Впрочем, сбежать с раскачивающегося корабля, похоже, пытаются все, у кого еще осталась возможность. Так, совсем недавно стало известно, что польская студия **Techland**, узнав о проблемах, которые испытывает **Strategy First**, решила ускользнуть на вольные хлеба и начать искать для своего проекта **Xpand Rally** нового издателя на территории Северной Америки. Однако, согласно сведениям из некоторых источников, контракт был разорван в одностороннем порядке, так что у канадцев еще есть шанс поймать беглецов за шкуру и призвать к ответу. ▶

Антидемон

АНОНСЫ

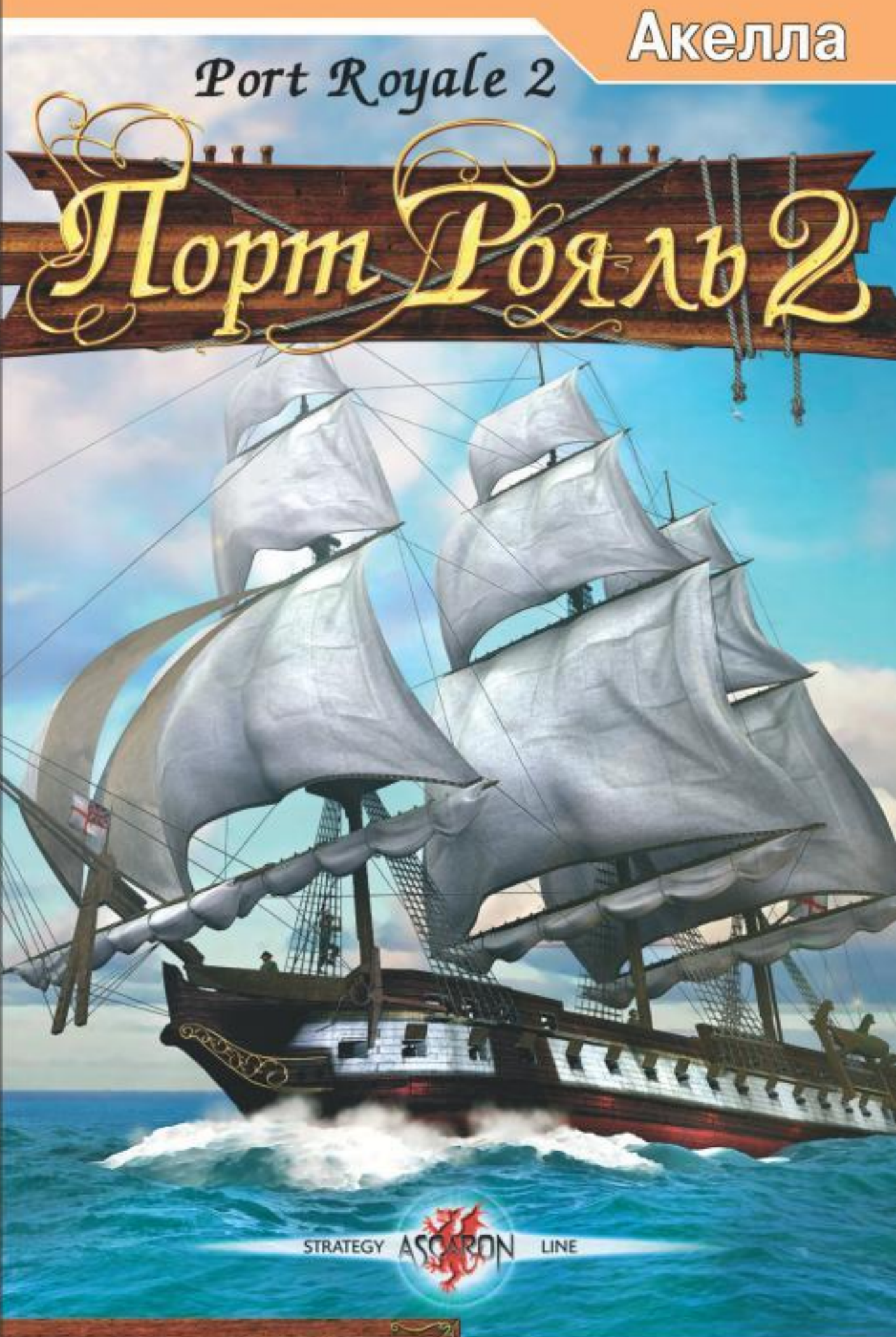


Главная достопримечательность загробного мира кельтов — это, несомненно, семерка злобных демонов, представителей расы **Unseelie**. Беспечная жизнь этих созданий закончится уже в 2005 году, когда австралийская компания **KaWow!** забросит к ним в гости главного героя своего нового игрового проекта — обычного земного человека, погибшего в автокатастрофе. Эти две породы наверняка смогли бы ужиться вместе, если бы не одно маленькое обстоятельство: наглый homo sapiens не желает соглашаться с отпра-

вившей его сюда судьбой и планирует в самом ближайшем будущем рвануть обратно. А чтобы это сделать, необходимо собрать семь кристаллов, которые — такая неприятность! — появляются исключительно в процессе убийства демонов. Последние, равно как и

прочие обитатели загробного мира, на добровольное сотрудничество идти не желают, поэтому придется брать в руки холодное оружие и выбивать с его помощью билет на волю. Помимо мощной боевой системы, заточенной под ножи, мечи и прочее колюще-режущее, разработчики обещают и привычные всем ролевые элементы — опытноаккумуляторство и предметособирачество.

Ну а чтобы хоть как-то скрасить грустную судьбу бедных демонов, игру было решено назвать в их честь — **The Unseelie**. ▶



Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!



Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь пирата...



- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;
- Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Ascaron"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Издательства несут убытки

ИНДУСТРИЯ



Похоже, осень сего года ознаменуется не только традиционным листопадом, но еще и массовой миграцией игровых издательств на ближайшую паперть, с которой они будут выпрашивать кредиты на поправку пошатнувшегося денежного здоровья. Первой в списке идет скандальная героиня нынешнего «Меридиана» — **Vivendi Universal Games**, убытки которой за последний квартал составили около 136 миллионов долларов. Компанию не спасли ни активное перетаскивание столов по офисам, названное «реструктуризацией», ни массовые увольнения. В свете скандала с **Half-Life 2**, способного отсрочить выход потенциального хита, весьма хмурым вырисовывается и ближайшее будущее. А вот у идущего следом за Vivendi издательства **Take-Two Interactive**, также отличившегося в последнем квартале убытками в 14,4 млн. долларов, с палочкой-выручалочкой все в порядке: **Grand Theft Auto: San Andreas** появится на **Sony Playstation 2** строго в соответствии с запланирован-

ном графиком и наверняка порадует своих хозяев недюжинными продажами. Кроме того, менеджмент компании возлагает надежды и на перестройку собственной структуры, после которой вся продукция будет выпускаться под двумя брендами: **Rockstar Games** (гиперпопулярные бренды) и **Global Star Software** (все остальные). Ну и, наконец, третью участницу нашей заметки, **Eidos Interactive**, растерявшую 5 миллионов долларов за последний год, держит на плаву целая когорта покупателей (полный список см. в нашем прошлом «Меридиане»), чья готовность заграбастать английскую невесту вместе со всеми потрохами крайне позитивно влияет на курс ее акций.

Всем вышеозначенным транжирам, несомненно, следует поучиться у компании **Majesco**, которая заработала большую часть своих прибылей (3,1 млн. долларов за последний квартал) на продажах владельцам **GameBoy Advanced** картриджей... с записями мультфильмов. ▶

Second Sight идет на PC

АНОНСЫ

Экс-ученому Джону Ватика несказанно «повезло» — он обладает огромным арсеналом психических способностей, что, естественно, привлекает внимание всяких нехороших людей к его персоне. Впрочем, у хитреца Джона уже есть наготове план спасения — надо всего лишь заключить союз с каким-нибудь геймером, который и выручит бедолагу из сложной ситуации. Сделать для этого надо всего ничего — приобрести разработанный компанией **Free Radical Design** экшен **Second Sight**, промчаться по его миссиям да раскрыть военный заго-



вор. Обладатели приставок, между прочим, уже попробовали это сделать и вроде даже остались довольны. Владельцы PC смогут влиться в стройные ряды людей с психическими способностями в начале ноября. ▶

Калифорния против жестоких игр

ИНТЕРЕСНОСТИ



В детстве американский сенатор **Лейланд Йи** наверняка хуже всех в классе играл в «Арканоид». Или был регулярно зверски бит в какой-нибудь спрайтовой аркаде. Кончилось же все это тем, что, дорвавшись до власти, Лейланд решил объявить крестовый поход против игр. Ну, хотя бы против жестоких. И хотя бы на территории штата Калифорния.

Проявилось это забавное начинание в целой кипе законопроектов, которые Лейланд изрыгал из себя на протяжении всего текущего года. Первый проект предлагал вообще запретить калифорнийским магазинам продавать «жестокие» игры лицам, не

достигшим совершеннолетия. Здорово, конечно, но вот конституция США оказалась против. Тогда Лейланд предложил размещать подобную продукцию на магазинных полках таким образом, чтобы она оказалась значительно выше уровня зрения желторотых покупателей. Если учитывать, что среди последних попадаются иные экземпляры, которые по росту дадут фору любому взрослому, то получалось, что продавцам пришлось бы подвешивать коробки с неугодными играми чуть ли не под потолком. В общем, тоже не прошло...

И вот наконец Лейланд может праздновать победу. В сентябре восседающий на троне Калифорнии кумир всех юных терминаторов **Арнольд Шварценеггер** подписал очередную редакцию законопроекта неугомонного сенатора. Последний — для разнообразия — оказался на удивление вменяемым: вместо запретительных мер указ всего лишь обязал хозяев магазинов, где продаются игры «жестоких» категорий, снабжать свои заведения специальными вывесками и постоянно держать на прилавках набор справочных листовок, разъясняющих родителям значение того или иного игрового рейтинга. ▶

Обновки Дюка

ИНТЕРЕСНОСТИ

Неожиданно для всех проект **Duke Nukem Forever** ненадолго вышел из своей вековой комы. Для разогрева скучающих масс разработчики из **3D Realms Entertainment** заявили, что работы над игрой продолжаются в прежнем ритме. «Ага-ага», — тоскливо ответили выслушивавшие подобное с пыльного 1997 года скучающие массы, наблюдая за рвущимися на сцену сотрудниками издательства **Take-Two Interactive**, которые увидели в кадрах из **Duke Nukem Forever** доказательства использования разработчиками графического движка от **Doom 3** и теперь стремятся поделить этой вестью с общественностью. Впрочем, не прошло и трех минут, как лидер проекта **Джордж Бруссард** выступил с опровержением и пояснил скучающим массам, что для игры уже давно написан собственный движок, который настолько хо-

рош, что кто-то из издательства даже перепутал его с моторчиком недавнего блокбастера **id Software**. Скучающие массы напрягли коллективный разум, вспомнили, что с 1997 года **Duke Nukem Forever** уже успел попользоваться движками **Quake 2** и **Unreal**, придя таким образом к выводу, что для **Doom 3** еще не все потеряно, и... чуть было не прослушали новость о том, что разработчики все-таки планируют подмешать в проект щепотку чужой интеллектуальной собственности — речь идет о физическом движке от шведской компании **Megon**. Движок этот, разумеется, самый продвинутый, удобный в использовании и в дуэте с технологией **3D Realms** ну просто расцветает.

На этом аудиенция была окончена. Риторический вопрос «когда?» скучающие массы решили не задавать. Все равно ведь ответ известен — «when it's done». ▶

Встретимся зимой, Натан!

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Титул "Персонаж месяца" в этот раз заслуженно получает **Натан Фрост**. Долгие месяцы нехорошие граждане из **Eidos Interactive** держали нашего героя в тени, пудря мозги публике то рассказами о консольном многопользовательском проекте **Deus Ex: Clan Wars**, то скудными слухами о родившейся на обломках этих самых войн клановой игре с рабочим названием **Snowblind**. И вот наконец свершилось. Натан Фрост, младший лейтенант, командир подразделения специального назначения и просто главный герой теперь уже официально объявленного тактического экшена **Project: Snowblind**, выходит на сцену. Вместе со своими подчиненными Натану предстоит прогуляться по вражьи тылам и попытаться уничтожить секретное оружие. На дороге к нему уже расположились места для масштабных

перестрелок, дерзких stealth-вылазок и ряда сюжетных развилок. Не забыт и облюбованный челядью киберпанк, который здесь проявился в виде футуристических побрякушек и позаимствованных у братьев Дентонов аргументаций, волшебным образом повышающих возможности спецназовцев.

Слепить снегом (с английского Snowblind переводится как "снежная слепота") игроков со всего мира собираются в самое подходящее для этого дела время года — зимой. ▶



Не игрок

люди



Джон Кармак

Преужаснейшая весть — **Джону Кармаку** больше не нравится играть в игры. Долгие годы известнейший программист держал это в тайне, но вот несколько недель назад в интервью агентству **CNN** он наконец признался, что последней понравившейся ему игрой была... **Quake III: Arena**. Кто бы сомневался. После Q3 даже самые матерые проекты от именитых разработчиков не удостаивались от Джона сколько-нибудь продолжительной аудитории. Впрочем, вряд ли это сильно расстроило нашего героя, ведь у него уже давно появились новые развлечения. Такие, например, как освоение космоса частным капиталом, которым занимается принадлежащая Джону компания **Armadillo Aerospace**. Недавно

она с помпой расшибла свою первую ракету на запчасти и наверняка готова повторить сей занимательный трюк еще несколько раз. Кроме того, не стоит забывать и о том, что у Джона теперь есть сын, и новоявленный папочка наверняка захочет принять самое активное участие в воспитании Кармака-младшего. А это, разумеется, будет отнимать очень много времени.

Поэтому не удивительно, что в интервью все тому же **CNN** Джон заявил, что новая, пока еще не обретшая имени игра от **id Software**, возможно, станет последним проектом, в котором он будет принимать участие в качестве программиста. Впрочем, вряд ли один из самых уважаемых людей в игровой индустрии полностью уйдет в тень. Есть ведь, на худой конец, такая замечательная и располагающая к ничегонеделанию должность, как консультант. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Ночной дозор

Компания "Нивал", заручившись поддержкой "Нового Диска", официально анонсировала игру **"Ночной дозор"**. Пока у нас на руках нет ровно никаких подробностей. Известно лишь, что сюжет будет пересекаться с грядущим сиквелом, а в фундамент игры заложен доведенный до ума движок **"Операции Silent Storm"**. Релиз запланирован одновременно с выходом второй части фильма — весной 2005 года.

В самом ближайшем будущем обещаем вам сочные подробности. ▶

АРЕНА ВОЙНЫ



В 2137 году лучшие умы человечества превратили военный тренажер в уникальный вид спорта — «Арену войны».



Новое развлечение быстро стало привлекательным как для спортсменов и зрителей, так и представителей богатейших мировых синдикатов... Только один спортсмен, лучший из лучших, сможет выиграть турнир и завоевать вечную славу в мире «Арены войны».

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ



Трехмерная стратегия, сочетающая игровые принципы RTS с напряженностью и высочайшими скоростями шутеров.



Полностью новая игровая система — забудьте о стандартных заданиях вроде уничтожения вражеской базы!



Три режима игры — Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине — "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



Одной строкой...

Согласно прогнозу компании **DFC Intelligence**, продажи на рынке электронных развлечений к 2009 году вырастут до 31,6 млрд. долларов.

Выход стелс-экшена **Splinter Cell: Chaos Theory** перенесен на март 2005 года.

КРИ-2005, предположительно, пройдет в начале апреля будущего года.

Британскому издательству **Codemasters** исполнилось 18 лет.

Издателем разрабатываемой студией **InXile Entertainment** игры **The Bard's Tale** стала компания **THQ**.

Бывшая **Sudden Strike Next7** от студии **Fireglow** обрела новое название — **Sudden Strike III: Arms for Victory**.

Panademic Studios разрабатывает вторую часть тактической игры **Full Spectrum Warrior**.

Компания **Activision** обещает порадовать игроков в 2005 году двумя долгожданными проектами — **Call of Duty 2** и **True Crime 2**.

Австралийские власти запретили продажи игры **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**.

Компания **BioWare** разрабатывает ролевую игру на базе **Unreal 3 Engine**.

СРОЧНО В НОМЕР

Возвращение в шкуру десантника



Свершилось! Из продуваемых мегабитными ветрами сетевых недр компьютерных клубов старина **Quake** готовится совершить прыжок обратно на планету строггов. Да-да, вы не ослышались: в основу игры **Quake 4**, которую уже несколько лет выреза-

ют из предоставленного **id Software** материала умельцы компании **Raven Software**, будет положен однопользовательский сюжет. Воинственные строгги, оставленные было в покое после окончания **Quake 2**, вновь оказались востребованными народными массами — в четвертой части игры мы продолжим вместе с бравыми десантниками осваивать просторы их планеты. Последние, между прочим, будут вырисовывать доработанный графический движок **DOOM 3**.

Заметно переменился и игровой процесс — теперь в нем есть место для сражений совместно с командой управляемых **AI** союзников. Плюс возможность управлять техникой. Также нам обещают обновленный арсенал, куда

помимо знакомых по **Quake 2** побрякушек войдет несколько новых изобретений земной обороны и возможность испытать на собственной шкуре конфискованные у строггов имплантаты. Последние, вероятно, значительно расширят скромные человеческие возможности.

Разумеется, про многопользовательский режим никто не забыл. Впрочем, ждать от него революционных откровений не имеет смысла — разработчики спрятались за лозунгом "все для услады старых фанатов" и старательно творят копию **Quake 3 Arena**.

Дата начала десантной операции и многопользовательских ристалищ, разумеется, держится в секрете. Но, скорее всего, ждать осталось уже недолго. ▶

Целый вагон кенгуру!

АНОНСЫ

Транспортный гигант собрал в кулек все свои паровозики с самолетиками и готовится к наступлению на Австралию. Уже перелопачены огромные стопки материалов об особенностях перевозки кенгуру и крокодилов по пустыням и плоскогорьям самого маленького материка на земшаре. Знаете ли вы, например, о том, что Австралия до 80-х годов не имела цельной железнодорожной системы, обходясь разрозненными сетями? А о том, что местные автотранспортные компании обожают выпускать на трассы так называемые "дорожные поезда", состоящие из грузовичка и целой гирлянды прицепов, общая протяженность которых временами достигает страшной цифры в 50 метров? Нет? А вот транспортный гигант знает. Прочувствовать на себе будни австралийских транспортников скоро можно будет в **Transport Giant: Down Under**. Разумеется, в комплект включены новые виды транспорта и грузов, 12 исторических сценариев и 15 "бесконечных" миссий. ▶



Индонезии оказалось мало

АНОНСЫ

Компания **NovaLogic** объявляет об эскалации своего многопользовательского экшена **Joint Operations: Typhoon Rising**. Дополнение, прозванное **Joint Operations: Escalation**, поведает нам о инициированном заигравшимися миротворцами конфликте, накрывшем почти всю Юго-Восточную Азию. Последняя представлена в игре двумя с лишним десятками новых карт. Увеличе-

ние театра военных действий повлекло за собой появление новых возможностей и экипировки. Обучиться десантному ремеслу, вооружиться танками, зенитными комплексам и боевыми вертолетами игроки смогут уже в ноябре этого года, когда коробки с "Эскалацией" осчастливят своим присутствием прилавки магазинов. ▶



Полеты по прошлому

АНОНСЫ



Компания **G5 Software** продолжает вить узлы из пространственно-временного континуума. Помогают ей в этом подмастерья из питерской студии **HBM**, которые по заказу "гэ-пятых" разрабатывают игру **"Красная акула 2"** — продолжение весьма приятной аркады про занимательные приключения вертолета Ка-50 в прошлом. Впрочем, на этот раз одним лишь творением фирмы Камова дело не обойдется — помимо него игрок сможет оседлать и заморские винтокрылы АН-64А Apache и РАН-2 Tiger. Задача, впрочем, не зависит от характеристик вы-

бранной машинки — нам снова предстоит отправиться на станцию "позавчера" и сорвать замысел гениального немецкого ученого, удумавшего повернуть ход истории в приглянувшуюся ему сторону.

Разработчики обещают три театра боевых действий, — европейский, тихоокеанский и средиземноморский, — заполненные агрессивно настроенными противниками. Обдуть последних потоками воздуха из-под винта получится уже в начале следующего года, когда издатель **"ИДДК"** отправит диски с **"Красной акулой 2"** на прилавки. ▶

Battlefield Sweden

ИНТЕРЕСНОСТИ



В самый разгар осеннего призыва почти никому не известная компания **AerotechTelub** неожиданно предложила компании **Digital Illusions** более 500 тысяч долларов за право пригласить движок **Battlefield 2** на службу в армию Швеции. Игроделы согласились, и теперь на базе будущего многопользовательского хита будет создан компьютерный симулятор для подготовки солдат. Подробности пока держатся в секрете, но, судя по направленности игры-прародительницы, **AerotechTelub**, скорее всего, будет ваять экшен от первого лица для обучения бойцов тактическим премудростям и, возможно, для отработки взаимодействия между ними.

Тем временем хулиганисто-вредительский коллектив "Игромании" выражает озабоченность отсутствием на военно-игровом фронте представителей российской армии и предлагает нерасторопным генералам несколько перспективных идей. Так, на базе **The Sims** может получиться неплохой симулятор солдатского быта **"Казарма"**. Диск с хитом следует бесплатно раздавать будущим призывникам. Для подъема морального уровня тех, кто уже служит, идеально подойдет хардкор-симулятор **"Дембельский поезд"**, разработанный на движке от **Microsoft Train Simulator**. Есть в наших запасниках и решение для подготовки младшего командного состава — квест **"Подготовь свой взвод к учениям"**, который можно создать при помощи технологии **QD Engine** от калининградской студии **K-D LAB**. Внедрение вышеперечисленных разработок самым положительным образом скажется на моральном состоянии российской армии и ее готовности отразить внешнюю угрозу. ▶

Акелла

MYTHORA

ЛЕЗВИЕ СМЕРТИ

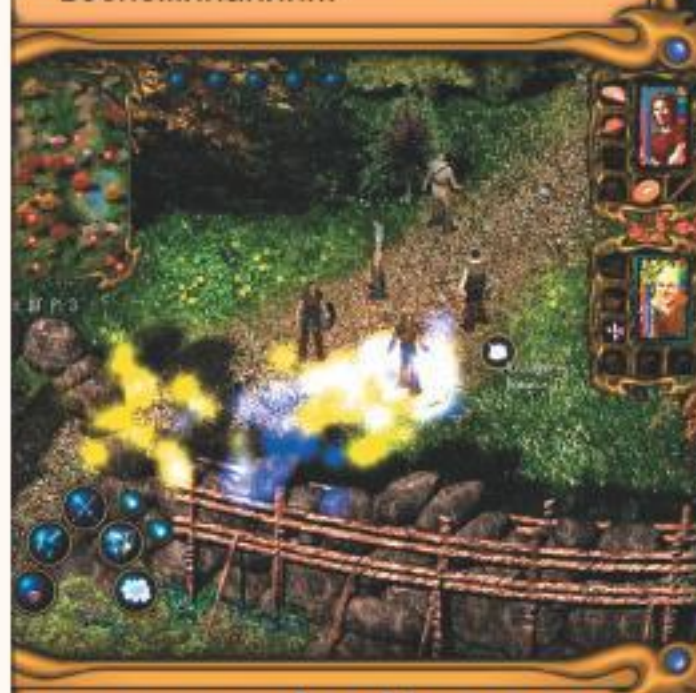
Изгнанник

Banita



В далеком будущем человечество покинет Землю и расселится по окрестностям галактики, оккупировав подходящие для жизни планеты... Главный герой этой ролевой игры, обычный дровосек, почти ничем не отличается от всех прочих жи-

телей родной деревни. Кроме одного - он не помнит ничего из своего прошлого. Его, лежащего без чувств в лесу, нашел и привел в деревню местный шаман. Но вот прошло время, и наш герой внезапно начал страдать от огромного количества нахлынувших на него воспоминаний...



- ▶ Огромный игровой мир - четыре континента, пятьсот локаций.
- ▶ Необычный сценарий - игры начинается как фэнтези, плавно переходя в научную фантастику.
- ▶ Разнообразие оружия и брони - от деревянных дубинок до гранатометов.
- ▶ Инновационная система сражений и магии.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Frontline Studios"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Октябрь			
Alexander the Great	Deep Silver	Meridian93	70%
Armies of Exigo	Electronic Arts	Black Hole Entertainment	80%
Axis & Allies	Atari	TimeGate Studios	70%
Championship Manager 5	Eidos Interactive	Beautiful Game Studios	60%
EverQuest 2	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment	90%
Fahrenheit	Vivendi Universal Games	Quantic Dream	70%
FlatOut	Empire Interactive	Bugbear Entertainment	70%
Joint Operations: Escalation	NovaLogic	NovaLogic	80%
Miami Vice: The Game	Davilex Games	Atomic Planet Entertainment	60%
Painkiller: Battle Out of Hell	DreamCatcher Interactive	People Can Fly	90%
Pro Evolution Soccer 4	Konami of Europe	Konami Computer Entertainment Tokyo	80%
RollerCoaster Tycoon 3	Atari	Frontier Developments	80%
Sentinel: Descendants in Time	The Adventure Company	Detalion	60%
Sid Meier's Pirates!	Atari	Firaxis Games	80%
Sonic Heroes	SEGA Enterprises	Sonic Team	80%
The Incredibles	THQ	Heavy Iron Studios	70%
World of Warcraft	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	90%
Декабрь			
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Vivendi Universal Games	Starbreeze Studios	90%
Dark Age of Camelot: Catacombs	Mythic Entertainment	Mythic Entertainment	70%
Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	90%
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	BYTE Software	50%
WWII Tank Commander	Merscom Game Publishing	Sylum Entertainment	60%
Январь			
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	90%
Imperial Glory	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%:
Project: Snowblind	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	80%
SWAT: Urban Justice	Sierra	Sierra	80%
Февраль			
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	Gearbox Software	90%
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	Mithis Games	70%
Empire Earth 2	Vivendi Universal	Mad Doc Software	80%
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	EA Tiburon	70%
Silent Hunter 3	Ubisoft	Ubisoft Romania	80%
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts	Obsidian Entertainment/BioWare	ХИТ
Star Wars: Republic Commando	LucasArts Entertainment	LucasArts Entertainment	90%
The Roots	Cenega Publishing	Tannhauser Gate	60%
X2: The Return	Deep Silver	Egosoft	80%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Knights of Honor	Sunflowers Interactive Entertainment Software	Black Sea Studios	60%
Kult: Heretic Kingdoms	Project Three Interactive	3D People	60%
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal Games	High Voltage Software	70%
Tribes: Vengeance	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%



Knights of Honor



Kult Heretic Kingdoms



Leisure Suit Larry Magna Cum Laude



Tribes Vengeance

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Сумасшедшие танки

АНОНСЫ



Вот интересно, о чем думал разработчик кибернетических танков **CAT**, убирая из их конструкции систему "свой — чужой"? Об ужине с красивой блондинкой, никак не меньше. Ну а теперь за просчет яйцеголового придется отдуваться гарнизону отдаленной космической станции Joshua 20, где командование разместило огромный отряд законсервированных до поры до времени железок. В один скверный день на станцию эту высаживается десант расы thunG'twoo (добравшись до этого буквосочетания, наш штатный переводчик немедленно затребовал больничный), который в воинственном припадке случайно включает все танки. Последние, обрадовавшись неожиданному возвращению к жизни, моментально начинают уничтожать все живое в зоне действия сенсоров. Ну а дальше... дальше начинается сюжет экшена **Reprisal**, разработанного студией **Power Infused Productions**. В нем нам предлагается посетить злополучную стан-

цию и собственными руками разрешить трехсторонний конфликт. Разумеется, как и любому толковому специалисту по кризисным ситуациям, на сложившуюся ситуацию следует взглянуть глазами всех ее участников, сразившись в порядке живой очереди за людей, за инопланетян и за рехнувшиеся железки. При этом момент перебежания на новую сторону будет сопровождаться обязательной мутацией игрового процесса. Так, люди, лишившись поддержки грозных железок, предпочитают вести партизанские stealth-действия, прячась по подворотням бывшей военной базы. Грозные железки, которые, в свою очередь, лишились поддержки людских мозгов, особо не мудрствуют и просто КРУШАТ ВСЕ. Наконец, злобные инопланетяне обожают баловаться с модными генетическими технологиями, по три раза за бой меняя внешний вид и обр-стая новыми возможностями.

Дата начала этой забавной дискотеки пока не определена. Однако, судя по тому, что сайт игры на момент подписания номера в печать не мог похвастаться даже парочкой завалящих скриншотов, вкалывать ребятам из Power Infused Productions придется еще долго. ▶

Гимнастика со Стивом

ЛЮДИ



Стив Возняк
(фото агентства Associated Press)

Легендарнейший **Стив Возняк**, человек, разработавший компьютер **Apple Macintosh** и ставший одним из основателей выпускающей его компании **Apple Computers**, неожиданно для всех занялся разработкой игр для PC. Причем отнюдь не банальными экшенами и стратегиями, нет! Вместе с коллективом компании **Eye Games**, Стив собирается заставить засидевшихся на своих местах игроков размахивать руками, крутить головой, совершать прочие непонятные те-

лодвижения, да еще и платить за это неплохие деньги. Все вы, наверное, уже догадались, что речь идет об играх, которые управляются с помощью языка жестов. В последние годы эта технология стала обретать все большую популярность: **Sony** зарабатывает огромные деньги на продаже своей **EyeToy**, машины с дюжиной сенситами все чаще и чаще выезжают к танцующим перед телевизорами "якобыпсихам", а на PC собралась целая когорта разработчиков, грозящих буквально на днях предложить аналогичное развлечение всем обладателям web-камер. В случае с Eye Games это самое "на днях" должно наступить где-то в районе Рождества, когда на прилавках появится готовый продукт. Впрочем, самые нетерпеливые могут уже сейчас заказать превью-версию всего за двадцать долларов. ▶

Акелла

Наследие Королей

Легенда

The Legend: Kings Legacy II



DXT ComputerS

The Legend - это увлекательнейшая стратегия в реальном времени с элементами RPG и вдохновленным произведениями Дж. Р.Р. Толкиена сюжетом, повествующим о войне, в которой принимают участие четыре уникальные расы. Среди несомненных плюсов игры - неповторимый и разнообразный мистический

фэнтезийный мир, живущий своей жизнью независимо от игрока...

Более тридцати карт для сингл-плеера, смена дня и ночи, обилие различных заклинаний

Полностью трехмерный ландшафт: леса, пустыни, заснеженные равнины, поля, подземелья, океаны, замки и горы.

Сотни юнитов, около 150-ти зданий, более двадцати оригинальных персонажей.

Фантастическая музыка и звук

www.akella.com



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2003-2004 "DXT ComputerS, spol. s r. o."
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла



CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Привет всем!

Месяц, как это всегда и бывает, пролетел незаметно. Кажется бы, еще вчера мы сдавали октябрьский диск, а сегодня вот уже ударными темпами сдаем ноябрьский выпуск "CD-Мании".

Первым делом хочу сказать о том, что мы держим данное слово и продолжаем всячески улучшать и развивать рубрику "CD-Мания". Результаты нашей работы вы можете увидеть прямо здесь и сейчас. Спешим заверить, что на этом мы не остановимся и продолжим совершенствовать рубрику. Кстати говоря, ждем ваших отзывов и предложений на эту тему. Пишите письма на ящик cdmania@igromania.ru.

Теперь о содержании нынешних CD/DVD. Прежде всего обра-

тите самое пристальное внимание на раздел "ДемоБлок/Темы", в котором нынче пахнет порохом, слышен свист пули и разрывы снарядов. А все дело в том, что в этот раз вас ждут демо-версии исключительно военных игр. Да каких игр! Звездная **Full Spectrum Warrior**, феерическая **Medal of Honor: Pacific Assault**, потрясающая **Call of Duty: United Offensive** и неоднозначная **Mortyr 2: For Ever**. Никто не помешает вам не отходя, так сказать, от кассы самолично опробовать все эти игры.

Видеомания всегда полна сочного эксклюзива. Тут вам и видеонюжники, под завязку забитые кадрами из самых хитовых игр, которые еще только готовятся к выпуску, а также обширная подборка материалов, посвященная вселенной **Silent Hill**, и еще много чего интересного.

Далее. Темы компакта и DVD представлены отличными модификациями, из которых стоит выделить два мода.

Перво-наперво обратите внимание на модификацию для **Max Payne 2 — Battle Tactics 2**. Мод превращает знакомый до боли Max Payne 2 в самых натуральных **Worms!** Знакомый с детства геймплей и отличная графика. Что еще надо для счастья? Далее у нас сюрприз для всех фанатов **Heroes of Might and Magic III** — модификация **In the Wake of Gods**. Первую версию этого мега-дополнения мы выкладывали аж в 2002 году, а теперь вот пришло время порадовать вас новой версией за номером 3.8. Все подробности об этом дополнении ждут вас чуть ниже по течению рубрики.

Ну и как всегда, закрома "Игровой зоны" ломаются от самых ин-



тересных дополнений, карт и модификаций, "Софтверный набор" порадует свежими программами, а в разделе "Игровой десктоп" вас ждут лучшие обои для рабочего стола и прочие украшения. В общем, скучать не придется.

До встречи в следующем месяце!

Степан Чечулин, редактор CD и DVD

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на **октябрьских** компакт-дисках и на DVD-диске **"Игромании"**. На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах **rtf** и **txt**. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Для читательских работ у нас работает ящик: gamezone@igromania.ru

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В корневой директории CD/DVD, в формате **html** лежит "альтернативная" оболочка. Если "основная" оболочка у вас не запускается или глючит — запускайте альтернативный вариант.

Подробности о том, как с ней работать, читайте в **readme**-файле. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Видеомания", "ДемоБлок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "Киберспорт", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "ИнфоБлок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Видеомания", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы: "ДемоБлок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактв плюс "Интересности" и "Темы DVD".

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

- то, что находится на CD и на DVD.
- то, что находится только на DVD.
- то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

GlobalMania

Автор: Михаил Извеков

Где брать: рубрика "по журналу"

Как обычно, мы публикуем на CD/DVD очередное ежемесячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским компактам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики "КОДеки". На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 900 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о **работавших над CD и DVD, о музыке и о ролике на CD и DVD**. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по **MTG**.

6. Две статьи **"Эра DVD"**, опубликованные в январском и февральском номерах за 2004 год.

7. Рассказы наших талантливых читателей.

То, что есть только на этом CD/DVD

1. Статья Антона Курина о механике нового сета **Champions of Kamigawa**.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.





ИГРОВАЯ ЗОНА

CD+DVD Блицкриг

Что: Десять карт

Где брать: Игровая зона I

Сюжет карты **"Кровь и честь"** рассказывает о нелегкой судьбе небольшого немецкого отряда, который угодили в окружение. Теперь солдаты должны не только за каких-то двадцать минут выбраться из этого ада, но взорвать ко всем чертям советские склады с боеприпасами.

Карта отличается до мелочей проработанным дизайном и увлекательным геймплеем.

Кроме того, не пропустите другие девять карт: **"Кровь и**



▼ Карта "Кровь и честь".

Честь II, **"Выхода нет"**, **"Штурм Краснодара"**, **"Декабрь 1941"**, **"Тунис"**, **"Командующий"**, **"Старая линия фронта"**, **"Восточный фронт — летние бои"**, **"Зимнее наступление русских"**.

CD+DVD Battlefield Vietnam

Что: 9 карт, одна модификация

Где брать: Игровая зона I

Гвоздь нынешней подборки — модификация **BG Vietnam**, которая добавляет новую бронетехнику. Например, огнеметный танк M67 Patton и зенитную самоходную установку M42 Duster. Бравые вьетнамские партизаны, в свою очередь, получают овенные славы Т34.

Кроме того, BG Vietnam вносит немало исправлений в технические характеристики боевых машин, делая их более реалистичными.



▼ Модификация BG Vietnam.

CD+DVD Civilization III

Что: 6 модификаций, четыре лидера, 30 юнитов

Где брать: Игровая зона I



▼ Модификация Snoopy Terrain Modpack.

Откровенно говоря, такой интересной и большой подборки по Civilization III у нас не было давно. На DVD вас ждет огромное количество графических модов и дополнений.

Особо стоит выделить модификацию **Snoopy Terrain Modpack 4.5**, которая меняет игру до неузнаваемости.

Кроме того, вас ждет пачка новых модификаций, юнитов, а

также внушительная подборка изображений лидеров, среди которых такие известные персонажи, как Джордж Буш и Че Гевара.

CD+DVD GTA: Vice City

Что: Восемь модификаций, десять машин

Где: Игровая зона I

Patrol Boat River — это сверху донизу напичканный оружием катер времен вьетнамской войны. Устрашающий вид, стационарные пулеметы на палубе, и неременный американский флаг на корме. Внушает, что и говорить. Ездить на таком одно удовольствие. Рекомендуем!

Кроме того, в нашей подбор-

ке вы можете встретить модификации: **Airboat**, **Blue Mansion**, **Michi's Break Island**, **OFA**, **Panaramic Island** и **SAAF**.



▼ Модель катера Patrol Boat River.

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ



Что: фантастическое количество игр, музыки и картинок для вашего мобильного

Где: раздел "По журналу"

На нашем CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.

Все каталоги выложены практически в том виде, как они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя описания более чем 300(!) игр, а также неко-

торое количество программ и утилит. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок **"Помощь"**, проясняющий трудные моменты, которые могут возникать при совершении заказа и при загрузке игры.

И еще, отдельно от html-версии, представлен широкий набор полифонической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит описания более 200 игр.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотипов.

Контент от "Аэромобиль". Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и **"Аэромобиль"** полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и загрузке, подготовленными редакцией. Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

CD+DVD Diablo II: Lord of Destruction

Что: 7 модификаций

Где брать: Игровая зона I

Очередная подборка для старожил нашего диска — воистину легендарной игры **Diablo II: Lord of Destruction**. На этот раз в подборку вошли семь модификаций.

Одна из самых интересных — **Descendents of the Dragon**, которая вносит в игру множество изменений, в том числе добавляет новых монстров и локаций. Кроме того, изменены характеристики персонажей и врагов. В общем, все фанаты **Diablo II** в который уже раз смогут порадоваться обновленной игре.



▼ Модификация Descendents of the Dragon.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD:

Степан Чечулин.

Редактор раздела "Видеомания":

Антон Логвинов.

Программирование CD и DVD:

Ирина Сидорова

и **Денис Валеев.**

Дизайн обложки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Артем Волик, Андрей Калинин, Иван Рожнев, Антон Таран, Борис Васильев.

Разбор вашего творчества:

Артем Волик.

"Демо-версии", "Патчи"

и "Трейнеры":

Степан Чечулин.

"Софтверный набор":

Игорь Варнаевский.

"Драйвера":

Николай Арсеньев.

Над рубрикой "По журналу"

работали: **Алексей Кравчун,**

Олег Ставицкий,

Николай Пегасов.



ВИДЕОМАНИЯ

Специальный выпуск

Слово редактора



Если за месяцы существования "Видеомании" вы еще не поняли основного принципа нашей работы, то вкратце он выглядит так: "Удивлять, удивлять и еще раз удивлять". Каждый месяц мы думаем, чем еще удивить любимых наших вас. Устроить вам праздник — вот наша основная задача. Сделать так, чтобы наш диск не просто пылился в темном углу, а лежал на почетном месте в вашей персональной коллекции. И именно с этой целью мы решили сделать в этом месяце специальный выпуск "Видеомании", практически полностью посвященный культовому сериалу Silent Hill. Вас ждет рассказ об истории сериала, фильм о создании Silent Hill 3 и коллекционная подборка редких видеороликов по мотивам разных частей сериала.

Конечно, одними лишь материалами о Silent Hill мы и не думали ограничиться. Помимо прочего, вас ждет весьма пухлый выпуск видеонюхостей, эксклюзивный рассказ о геймплее **Need For Speed: Underground 2** и продолжение сюжета о **Lords of the Rings: Battle For Middle-Earth**. Ну и, конечно же, вас ждет обещанная последняя часть фильма о создании **Операции "Silent Storm"**, которая не появилась на нашем прошлом диске по досадным техническим причинам.

Также немного слов о том, что ждет вас в ближайшем будущем. Долгожданный революционный RPG-шедевр Питера Мулине под названием **Fable** добрался до прилавков западных Xbox-магазинов и, несмотря на то, что официально на PC игра до сих пор не анонсирована, мы собираемся сделать полноценный сюжет о ней в рубрике Pre-портview. Причины для этого две — только сумасшедший не выпустит полноценную RPG на PC, да и сам Питер заикнулся, что Fable, скорее всего, появится на нашей платформе весной будущего года в расширенной версии.

Далее. Все мы сейчас сидим скрестив пальцы в ожидании очередного явления сериала **Grand Theft Auto** народу. Предположительно, игра появится на прилавках в конце октября. Соответственно, у вас есть очень большой шанс увидеть кадры из игры в следующем выпуске "Видеомании". Сразу полноценный сюжет не обещаем (все-таки игра ожидается весьма продолжительная), но геймплей во всей красе покажем как пить дать.

Ну и напоследок, расскажу один большой секрет: наша съемочная группа только что вернулась из славного города Киева и привезла оттуда самую натуральную бомбу. Ядерную. Взорвется так, что крышу снесет всем геймерам на территории СНГ, а может — даже и за его пределами. Взорвать обещаем уже в следующем номере. Держите руку на пульсе!

Антон Логвинов, редактор "Видеомании"
video@igromania.ru

ВСЕ О SILENT HILL

Наш спецблок, полностью посвященный сериалу Silent Hill.

История Silent Hill

Недавно вышла четвертая часть Silent Hill. Прошло пять лет с момента появления истории о городе, покрытом туманом. Мы окидываем взглядом весь сериал. Кадры из всех частей прилагаются.



Как создавался Silent Hill 3

Сюжет, который мы с гордостью представляем нашим читате-

лям. Первый переводной фильм, рассказывающий о создании третьей части одного из знаменитых игровых сериалов. Вы увидите Токио, офис Konami, самого Акиру Ямаоку и других именитых членов команды Silent Hill. Вы узнаете, что авторы вкладывают в свое произведение, насколько детально они прорабатывают каждый момент игры, каждый образ, каждого персонажа и каждую сцену. Вы увидите, как создавались скриптовые сцены игры, узнаете, откуда авторы черпали вдохновение и поймете, почему Silent Hill 3 совсем не похож на Silent Hill 2. В общем, приятного вам просмотра! Да, и сразу ответу на закономерный вопрос — почему сюжет именно о третьей части сериала. Дело в том, что существующий фильм о создании Silent Hill 2 поставляется в комплекте с европейской версией игры, поэтому выложить его на наш компакт-диск мы не можем по лицензионным соображениям.

Ролики Silent Hill 2

Два очень редких видеоролика по мотивам Silent Hill 2. Один



подготовлен **Konami Europe** специально для вечеринки по случаю европейской презентации игры.



Очень мощный монтаж и эффекты. Под конец просмотра крыша, натурально, съезжает куда-то далеко. Отлично передает дух игры. Рекомендуем.

Второй — один из первых японских рекламных роликов игры, датированный 2001 годом. Содержит предварительную версию главной музыкальной темы Silent Hill 2 — такой вы ее точно не слышали!

Ролики Silent Hill 3

Целых четыре замечательных ролика по Silent Hill 3. Первый — самый настоящий видеоклип, в котором Хизер (героиня игры) поет главную тему "You're not here".

Второй — редкий рекламный ролик под великолепную песню "I want love" Миллисы Уильямсон.



Третий — психоделический ролик, созданный несколькими членами команды Silent Hill по мотивам игры. Господин Ямаока лично написал специальную тему для этого видео.

Четвертый — еще одна психоделическая зарисовка на тему Silent Hill 3. Вы помните окровав-



ленных игрушечных зайцев из игры? Так вот, перед вами совершенно безумный ролик про одного из них. Окровавленный зайчик везет на каталке другого окровавленного зайчика в морг, где лежат остальные окровавленные зайчики. В общем, как и положено — полный дурдом.

Секретные концовки



Секретные концовки первых двух частей Silent Hill. Внимание: в фильмах присутствуют самые настоящие инопланетяне!

Silent Hill: The Movie



Поддельный трейлер фильма по мотивам Silent Hill, снятый фанатами игры. Трэш в чистом виде. Настоящая чума, уважаемые читатели!



ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

ХВАТИТ РАЗДУМЫВАТЬ!

ПОРА ПОКУПАТЬ

КАРТОЧКИ



НОВЫЕ ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ,
НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru



DOOM 3

Что: Десять модификаций
Где брать: Игровая зона I

Практически все мелкие модификации к DOOM 3, которые вышли за последний месяц, собраны в моде **Super Doom 3**.

Вид от третьего лица, огнемет, динамическое освещение от выстрелов из BFG (представляет, эти зеленые шарики на самом деле не светятся), робот-поводырь в помощь и еще множество приятных и полезных мелочей. В общем, мод **Super Doom 3** — это что-то вроде все-народно любимого шампуня



▼ Модификация Super Doom 3.

“хед-ен-шелдерс” — куча всего в одном флаконе.

Не пропустите и другие моды: **Chrome, Golden Gun Mod, Green Plasma, InstaGib, Laser Sight, More Gore, Rocket DM, Soulus Fireballs** и **Varilight**.

Half-Life

Что: Десять дополнений
Где брать: Игровая зона I

В первую очередь обратите внимание на дополнение **Prize**.

Вы играете роль искателя приключений, который с какого-то перепоя отправился в Южную Америку на поиски пропавших сокровищ. Разумеется, никаких сокровищ в Америке, пускай и в Южной, уже давно нет, зато есть злобные и жутко волосатые бандитос, которые только и мечтают о том, чтобы расправиться с нашим горе-приключенцем. Так что пострелять придется от души. Вдобавок, во время прохождения вам предстоит разгадать огром-



▼ Дополнение Prize.

ное количество разнообразных головоломок.

Что и говорить, дополнение отличное: автор создал потрясающие, в плане дизайна, уровни, перерисовал скины оружия и врагов. Короче, “Игромания” рекомендует!

Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: две модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона I



▼ Модификация Tomahawk General.

несколько новых способностей и апгрейдов.

Не пропустите еще одну отменную модификацию — **Weapons Dealer**, а также десяток лучших карт: **River Crossing, City Docks, Area 52, Tripocalypse, Red Sea Battle, Train Ways, Arctic Base, Paradise Lost, Oasis, Alps Carnage**.

Heroes of Might and Magic IV

Что: Десять карт
Где брать: Игровая зона I



▼ Карта Anjas Revanche der Zeit.

В этой подборке вас ждут десять отборных карт. Особенно хочется отметить карту **Anjas Revanche der Zeit**, которая хоть и небольшая, зато может похвастаться интересным и жутко запутанным сюжетом. Автор буквально вложил душу в свое творение. Каждая мелочь на карте проработана блестяще, а сценарий напичкан чертовой тучей скриптов и диалогов. Не пропустите!

**CD DVD Joint Operations: Typhoon Rising**

Что: 19 карт, пять скинов

Где брать: Игровая зона II



▼ Карта Normandy Beach.

Наиболее интересная в этой подборке карта **Normandy Beach** — очередная версия уже порядком всем надоевшей, но от того не менее легендарной высадки союзников в Нормандии.

Карта предназначена для игры в режиме Team Deathmatch и представляет собой, вы не поверите, покрытое колючей проволокой побережье, защищенное дотами, в которых окопались очумелые немцы.

Суть проста: одна армия десантируется с кораблей, чтобы захватить пляж, а другая всеми силами старается этого не допустить. В итоге получается веселая игра в "зарницу".

Кроме того, всячески рекомендуем поиграть и в другие 18 карт и, разумеется, не забыть поставить все пять скинов.

CD DVD Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 12 автомобилей

Где брать: Игровая зона II



▼ Автомобиль BMW M5.

В этот раз мы приготовили звездный набор из 12 автомобилей, среди которых особо выделяется тачка для настоящих пацанов — **BMW M5**.

Скин машины сделан на пять с плюсом. Кузов весело блестит на солнце, а салон прорисован до мельчайших деталей. Самое интересное, что скин сделал не какой-нибудь забугорный фанат "Мафии", а наш, можно сказать, родной российский геймер со звучным ником Nick-Mochila. Внушает, не правда ли?

Для тех, кому интересно. Модель BMW M5 заменят все полицейские автомобили в городе. Так что если вы нарушите правила, уйти от местных копов будет очень непросто, так как, помимо всего прочего, модель отличается просто-таки драконовскими теххарактеристиками и развивает нешуточную скорость буквально за секунду.

CD DVD Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 9 модификаций, 5 карт

Где брать: Игровая зона II



▼ Модификация Kung Fu.

Из всей подборки хочется выделить отличную модификацию под названием **Kung Fu**. Благодаря ей вы сможете расправляться с

противниками практически голыми руками.

Старина Макс, словно Брюс Ли в свои молодые годы, лихо мутзит лиходеев по макушке, а также нет-нет да и отработает на очередном супостате какой-нибудь "удар дракона" или, боже упаси, "кулак ярости". Поверьте, драки настолько веселые, что использовать огнестрельное оружие вам покажется скучным и неинтересным. Впрочем, помните, что противники тоже обладают некоторыми боевыми навыками и старательно пытаются поставить подсечку или откусить ухо несчастному Пейну. Ясно одно — в обществе Kung Fu-мода вы проведете немало веселых минут.

Кроме того, вас ждут еще 8 интересных модификаций и пяток зажигательных карт. Не пропустите!

CD DVD Neverwinter Nights

Что: Четыре модуля, одна модификация

Где брать: Игровая зона II

Представляем вашему вниманию классику жанра. Сюжет модуля рассказывает историю событий, которые произошли в одном из самых известных городов мира Фаэрун — Миф Дранноре.

Если вы увлекаетесь настольными ролевыми играми, то вам наверняка понравится интересный сюжет, а также необычная система развития персонажа.

Кроме того, вас ждут модули **Arandie**, трилогия **Lords of Darkness**, первая часть трилогии **Aielund- Nature Abhors a Vacuum**, а также набор моделей, которые добавляют в игру немного здорового нудизма.



▼ Модуль Sorrow of Faerun.

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Max Payne 2: Battle Tactics 2

Название: Battle Tactics 2 ♦ Игра: Max Payne 2: The Fall of Max Payne ♦ Что: Измененные скины персонажей/новые уровни/уникальное оружие ♦ Размер: 40 Mb ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы ♦ Разработчик: Tommi Saalasti

Казалось бы, что общего может быть между **Max Payne 2** — экшеном от третьего лица — и **Worms** — полустратегией, полуаркадой? Правильный ответ, конечно же, модификация **Battle Tactics**.

Суть проста и понятна любому, кто играл в Worms. У каждой стороны есть 10 секунд на то, чтобы сделать ход — переместиться, выстрелить по противнику, сменить оружие. Цель — перестрелять всех противников на карте. Новое оружие забирается с тел убитых врагов или из падающих время от

времени на поле боя коробок. Согласитесь, до боли знакомо.

Со времен первой версии мода, которую мы выкладывали на наш компакт вскоре после выхода Max Payne 2, многое изменилось. Количество карт расширилось до семи, появились два новых режима игры: спасение VIP и "выживание" на манер режим Dead Man Walkng. Враги получили индикаторы жизни типа "зеленый-оранжевый-красный". Кроме того, появилось два новых типа оружия, гранатомет и базука. Рекомендуем!

**CD DVD Operation Flashpoint**

Что: Пять кампаний, две миссии, остров, набор зданий, два оружейных пака и шесть моделей техники.

Где брать: Игровая зона II

Как ни странно, из всей подборки особого внимания заслуживает превосходно сделанный остров, который в первую очередь интересен тем, что сделан по образу и подобию реального полигона для тренировок голландской армии. Между прочим, для тех, кто не в курсе, полигон находится в окрестностях города Цейст, а в темные времена Второй Мировой на нем фашисты казнили пленных солдат.

Стоит отметить, что остров нарисован очень тщательно, а автор по праву гордится своим творением.



▼ Полигон голландской армии.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
“КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ”

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



**CD+DVD Need for Speed: Underground****Что:** Девять раскрасок автомобилей**Где брать:** Игровая зона II

Все привычно и традиционно: девять новых схем раскраски автомобилей для вашей любимой игры, каждая из которых — маленькое произведение искусства.



▼ Девять раскрасок автомобилей.

CD+DVD Rise of Nations: Thrones and Patriots**Что:** 7 синглплеерных и 7 мультиплеерных сценариев, 7 модификаций**Где брать:** Игровая зона II

▼ Сценарий Battle of Eastern Japan.

Сценарий **Battle of Eastern Japan** повествует об атаке американцев на восточное побережье Японии в 1945 году. В вашем распоряжении небольшая армия, средний военно-промышленный комплекс и огромный запас ресурсов. Будьте готовы к серьезному сопротивлению японцев и к большим потерям своих солдат.

Кроме того, вас ждут синглплеерные сценарии: **Frodo's Journey**,

Invasion of Japan, **Pirate Island**, **Troy**, **The Beach**, **Birth of a Nation**.

Мультиплеерные сценарии: **Rise of Heroes**, **Battlepoint Waterloo**, **Europe_1700**, **Europe_1200**, **Europe_800**, **Asian Diplomacy 1870**, **Heroes of None**. Плюс пачка модификаций.

CD+DVD Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy**Что:** одна карта, девять модификаций**Где брать:** Игровая зона II

▼ Карта Syndicate: Initiation.

Сюжет карты **Syndicate: Initiation** повествует о вероломном нападении организации под кодовым названием Cult of Ragnos на академию джедаев. Коварные ситхи задумали на корню уничтожить всех, кто служит Светлой стороне. Ясен пень, гарный хлопец Люк Скайуокер не может допустить подобного геноцида светлых и отправляется прямо-

ком на базу Cult of Ragnos, дабы настучать по рогам наглým возмутителям спокойствия. Ну а мы по мере сил помогаем. Цель проста: начистить рыло главгаду — Темному лорду ситхов — и остаться в живых. Короче, все на баррикады, бей темных!

Не пропустите и другие модификации: **New Crosshairs Selector**, **Boba Fett**, **ForceLev**, **EffectsMod**, **Yoda**, **Jaden**, **Darth Maul as Jaden**, **Obi Wan Kenobi**, **Vader**.

CD+DVD Starcraft: BroodWar**Что:** 2 кампании, 25 карт.**Где брать:** Игровая зона II

▼ Кампания Diary of the Rifle Soldier.

Весьма непростая кампания **Diary of the Rifle Soldier**, которая состоит из восьми лихих миссий.

Суть такова. Берем в свои мозолистые руки управление бравым солдатом землян с воистину патриотичным именем Джонс и отправляемся громить местных бандюгов, которые вконец затерроризировали Землю. Задачи привычные: взорвать космический корабль, угнать

пару танков, попасть в плен, чтобы затем героически сбежать, ну и по ходу дела отправить на тот свет пару взводов противника. Весело!

Кроме того, вас ждет еще одна отличная кампания **Meteor Rain** и 25 новых карт.

CD+DVD The Elder Scrolls III: Morrowind**Что:** 25 плагинов**Где брать:** Игровая зона III

▼ Плагин Horse Ranch.

В этой воистину хитовой подборке разнообразных плагинов стоит выделить один под названием **Horse Ranch**.

Если вы не первый день живете в мире Morrowind, то знаете, как тяжело путешествовать вдали от крупных городов и портов. Согласитесь, что битый час брести из одного го-

рода в другой — занятие не для слабых духом людей. Теперь все изменится, ибо плагин Horse Ranch добавляет самое натуральное ранчо, где разводят лошадей. Теперь каждый желающий может приобрести себе доброго скакуна и отправиться в путешествие. Достаточно заплатить деньги за лошадь, прикупить седло — и вперед, на подвиги. Но не стоит расслабляться, конь имеет вредную привычку уставать, поэтому не забывайте таскать с собой хлеб, чтобы вовремя покормить коняшку.

Не пропустите и другие 24 плагина.

CD+DVD The Sims

Что: Фантастическое количество мебели, skins персонажей и целый грузовик доверху набитый шмотками

Где брать: Игровая зона III

▼ Гарнитур для кухни.

Чу! Слышите громкий топот? Чувствуете, как дрожит земля? А все дело в том, что многомиллионная толпа фанатов игры **The Sims**

дружной толпой устремилась в магазины закупаться **The Sims 2**. И таки да, друзья, дорогая редакция тоже подседа на этот наркотик. И тем не менее, мы взяли да и подготовили подборку для первых The Sims. Такие вот мы. Правда, делаем это последний раз. В следующем номере мы уже окончательно и бесповоротно переходим на The Sims 2, так что готовьтесь.

Ну а в этот раз вас ждет знатная подборка гарнитуров, пара комплектов мебели для гостиной и спальни, а также по одному набору сантехники для ванной и кухни. В разделе скинов вас ждет одежда в ассортименте: новые свадебные платья, нижнее белье, вечерние наряды и костюмы, а также детская одежда.

CD+DVD Unreal Tournament 2004**Что:** один бонус-пак, 4 скина, 10 карт**Где брать:** Игровая зона III

▼ Бонус-пак Unreal Tournament 2004 Editor's Choice Edition Bonus Pack.

Unreal Tournament 2004: Editor's Choice Edition Bonus Pack — это не просто набор карт для одного из лучших мультиплеерных 3D-экшенов, это настоящий подарок для всех любителей сетевых сражений. Кроме четырех отличных карт для режима Onslaught (**ONS-Adara.ut2**, **ONS-IslandHop.ut2**, **ONS-Tricky.ut2**, **ONS-Urban.ut2**) вас ожидают шесть новых персонажей и три транспортных средства — танк

Paladin, футуристическая летающая машина **Cicada** и мобильная артиллерийская установка **Self Propelled Mobile Artillery (SPMA)**.

Кроме того, вас ждут четыре скина и десять отменных карт, среди которых особое внимание обратите на **DM-Gerudo Valley**, **DM-HelmzDeep**, **VCTF-WGS-BurgerWars**[2k4], **ONS-Dinora**, **ONS-Mothership** и **RO-Debrecen** — карту для одной из лучших модификаций **Red Orchestra**.

Здесь нет стадионов, судей и тренеров.
На это зрелище не продаются билеты.
Там, где нет правил, есть ИГРА!
Футбол нового поколения!

БЕЗ ПРАВИЛ ФУТБОЛ





Star Wars: Knights of the Old Republic

Что: Девять модификаций

Где: Игровая зона II

RHORDMandellMod — это целая планета, отданная целиком и полностью в ваше распоряжение. И хотя мир этот невелик — всего пять локаций — однако столь значительные моды появляются нечасто и поэтому заслуживает самого пристального внимания.

Кроме того, вас ждут модификации: **Canderous, Carth Bad, FP Tach, KotOR Tool, Manaen Doors, New Darth Malak Reskin, Saber Sounds, Slaughter Counsel**, и, наконец **Wookie Man**.



▼ Модификация RHORDMandellMod.

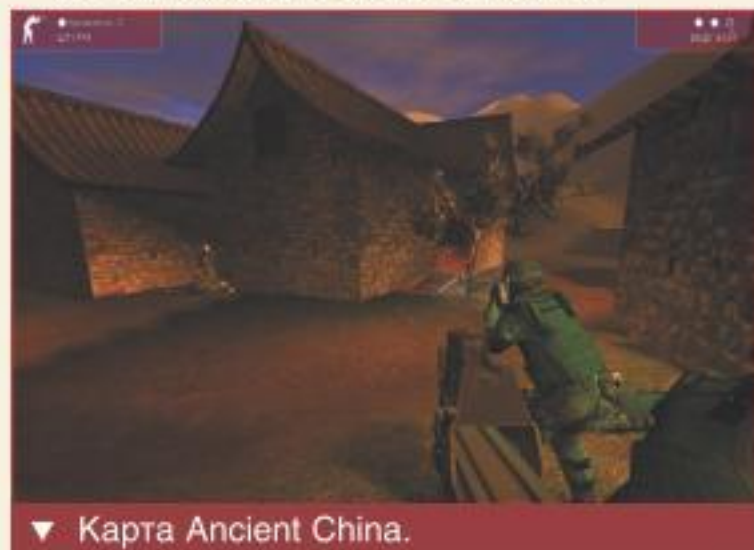
Tom Clancy's Rainbow Six: Athena Sword

Что: 12 карт

Где брать: Игровая зона III

Из этой подборки хочется особо выделить отличную карту под названием **Ancient China**. Все постройки, здания, а также предметы интерьера сделаны в древнекитайском стиле. Эту карту выделяет необыкновенное буйство красок и всевозможных световых эффектов. Но не забывайте, что на карте притаились злобные террористы, причем в огромном количестве. Продвигаться придется очень медленно, постоянно оглядываясь и отстреливаясь. Очень сложная, но интересная карта.

Не пропустите и другие 11 карт.



▼ Карта Ancient China.

UFO: Aftermath

Что: 11 дополнений

Где брать: Игровая зона III

Из всей, без сомнения, звездной подборки, особенно хочется отметить мод **Ammo Manufacturing**.

Как вы знаете, в **UFO: Aftermath** мы не могли производить амуницию и боеприпасы, а только собирать их на поле боя. Автор этого дополнения упростил нашу жизнь. Благодаря **Ammo Manufacturing** можно на заводах наделать боеприпасов столько, сколько душе угодно! Согласитесь, удобно?

Обратите внимание и на другие 10 дополнений.

ТЕМА DVD

Battlefield Vietnam: BattleGroup-Vietnam

Название: BattleGroup-Vietnam ♦ Игра: Battlefield Vietnam ♦ Размер: 254 мб ♦ Что: Модификация ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы ♦ Разработчик: Panzaman и Battlegroup42 Team

Любая студия-разработчик, выпускающая компьютерную игру "X", должна быть морально готова к тому, что найдутся люди, которые сочтут означенную игру "X" недостаточно сбалансированной/реалистичной/идеологически выдержанной. Фанаты будут измерять линейкой длину пушки танка, безумно бормотать, что-то подсчитывать в уме, и в итоге выпустят мод, который исправит все мыслимые и немыслимые огрехи разработчиков и превратит игру "X" в То Самое Чего Мы Так Долго Ждали. И модификация **BattleGroup-Vietnam** как раз из этой обоймы. После ее установки Battlefield Vietnam становится максимально реалистичной игрой.

Технические характеристики стрелкового оружия и бронетехники приведены в соответствии с реальными прототипами. Кроме того, модификация добавляет в игру пять видов боевой техники, включая такую экзотику, как огнеметный танк. Знаете, очень весело поджаривать на медленном огне, словно куропаток, вьетконговских партизан.



▼ Карта The Legend of Magnador.



▼ Модификация Ammo Manufacturing.

Но все это так, мелочи. Главное, мод улучшает AI ботов. Теперь компьютерные болванчики не будут управлять машинами, словно пьяные, врезаясь в каждое дерево. Наши подопечные отныне стреляют метко, бегают быстро и вообще всячески стараются походить на живых людей. Прикиньте, какой открывается простор для реализации самых смелых стратегических маневров!

Ну и наконец, **BattleGroup-Vietnam** добавляет всей технике дым из выхлопных труб. Вроде бы мелочь, а приятно.



Warcraft III: The Frozen Throne

Что: 20 карт

Где брать: Игровая зона III

Первым делом рекомендуем установить и поиграть в отличную RPG-карту под названием **The Legend of Magnador**.

Суть такова. Берете под свой контроль героя и отправляетесь громить орды врагов, выполнять разнообразные задания, и, как водится, получать за это деньги и славу.

Карта сделана весьма необычно. Так, например, когда вы встречаете врага, герой переносится на небольшую арену — типа загружается битва — где вас уже поджидают злобные твари, жаждущие порвать вас на британский флаг. Количество и уровень супостатов зависит от того, кого вы встретили на основной карте.

Кроме того, у героя появилась чудо-кнопка-инвентарь. Достаточно легкого щелчка мышкой по этой самой кнопке, и вот мы уже переносимся в область на карте, где расположены разнообразные эликсиры и артефакты. Удобно, черт побери!

В общем, **The Legend of Magnador** — весьма интересная и необычная карта. Не пропустите!

Плюс вас ждут еще 19 отличных карт.

ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ

Магия Войны

Знамена Тьмы



TARGEM
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91,
e-mail: buka@buka.ru

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

CD+DVD

Бонус №1. Модификация для Warcraft III — Advanced Melee AI



▼ После установки Advanced Melee AI компьютер станет значительно умнее.

Скажите честно, вам никогда не казалось, что противники в Warcraft III ведут себя на удивление тупо? Ну, сами знаете, то компьютерный болван нормальную оборону базы построить не может, то вдруг начинает проводить какие-то жутко бездарные атаки, эшелонами теряя солдат. Так вот, если вас и впрямь достало такое положение дел, то модификация **Advanced Melee AI** — это то, что вам нужно. А все

дело в том, что этот мод резко, словно ниагарский водопад, добавляет мозгов нашему другу AI. Вы не поверите, но после установки мода, компьютер будет играть как заправский варкрафтер-человек! Электронная чугушка будет возводить непреступную оборону баз, грамотно атаковать, и вообще вести себя безобразно. Можете поверить, теперь даже опытному варкрафтеру скучать не придется.

Модификация без проблем работает с **Warcraft III: Reign of Chaos** и **Warcraft III: The Frozen Throne**, правда, с версиями не ниже 1.5.

CD+DVD

Бонус №2. Модификация для Thief Deadly Shadows — John P.'s Thief Textures

Сказать, что новый **Thief** удивил всех — значит не сказать ничего. Сочетание качественного геймплея в лучших традициях первых частей с изумительной графикой обеспечило игре успех и отличные продажи. Однако, как известно, нет ничего хорошего, что нельзя сделать лучше. Представляем вашему вниманию модификацию, которая даст вам возможность по своему вкусу выбрать внешний вид главного героя, а также исправляет недочеты, которые не устранили создатели игры.

CD+DVD

Бонус №3. Две новые карты для Warcraft III: The Frozen Throne

Не знаю как вы, а мы тут в редакции уже привыкли к тому, что каждый месяц стахановцы из Blizzard радуют нас новыми картами для своего непотопляемого хита. Собственно говоря, распишитесь в получении очередных карт. Названия у них, без сомнения, очень философские — **Bandit Ridge** и **Sunrock Cove**. Играйте!

ТЕМА КОМПАКТА

CD+DVD

Call of Duty: Heat of Battle

Название: Heat of Battle ♦ Игра: Call of Duty ♦ Размер: 35 Мб ♦ Что: Измененный геймплей/новые скины персонажей ♦ Где брать: Демоблок/Темы ♦ Разработчик: Heat of Battle Mod Team

Call of Duty была неоднократно обласкана игроками и пресой за умопомрачительно сильную однопользовательскую кампанию. Да, графика позавчерашняя, но зато какие скрипты, какой геймплей! Увы, но мультиплеер был слабее. Разумеется, отважные фанаты сетевых боищ не могли допустить подобную несправедливость.

В вот однажды темной ночью группа волосатых программистов собралась на конспиративной квартире, поколдовала пару месяцев и впустила на радость геймерам модификацию **Heat of Battle** — мод, который полностью преобразует мультиплеер Call of Duty.

Судите сами. Пачка новых карт, потрясающая озвучка, отличные текстуры оружия и игроков, а также новый режим игры, напоминающий **Domination** из незабвенного **Unreal Tournament**.

Очевидно, что целью ребят из конторы Heat of Battle Mod Team было сделать мультиплеер Call of Duty достойным орденоносной однопользовательской кампании. Что ж, им это удалось. При чем блестяще.

Благодаря Heat of Battle, Call of Duty достойно может встать в один строй с лучшими мультиплеерными шутерами. Попробуйте и убедитесь сами!



РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения

Counter-Strike

Карта-ремейк знаменитой **cs_mansion**. Как всегда — больше, лучше, красивее.

"Ил-2 Штурмовик:

Забывшие сражения"

Скин истребителя **МиГ-3**. Именно на таком в свое время летал советский летчик-ас **Николай Краснов**.

Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Мотоцикл, будто бы приехавший прямоком из Vice City.

Need for Speed: Underground

Чрезвычайно приятный на глаз винил для **Хонды Сивик**.

Singles — Flirt up your Life

Мод, заменяющий картины, которые вы можете повесить в доме, на постеры "**Мании**".

TrackMania

Весьма замороченная — в хорошем смысле этого слова — трасса для "симулятора игрушечных машинок".

Unreal Tournament 2004

Две карты от читателя с ником **DMi**. Ремейк существующей карты (теперь она вы-

глядит более мрачно) и собственная разработка — карта для дуэлей один на один.

Warcraft III: The Frozen Throne

Две карты, которые поднимают понятие "стеб" на качественно новый уровень.

Программы

1. Симпатичный аудиоплеер.

2. Браузер — для тех, кому Explorer давно уже стоит поперек горла.

3. Программа, с помощью которой можно изменять информацию, записанную в пункте "**Свойства системы — Общие**".

4. Мощный шифровальщик файлов. Как говорится, почувствуй себя секретным агентом!

Игровой десктоп

Модификация для загрузочного экрана и — теперь вместо надоевших "форточек" вы каждый раз при включении компьютера будете наблюдать логотип "**Игромании**".

Обои для рабочего стола

На этот раз мы выкладываем обои **Емельянова Вячеслава** и читателя с ником **Z.K.** Кроме того (и это хочется отметить особо), обратите внимание на обои **Антон а.к.а. Ха0тiК**, которые прямо-таки фантастически хороши.

ПАТЧИ

Представить нашу геймерскую жизнь без патчей сегодня просто невозможно. К любой игре спустя пару недель после выхода появляются заплатки, которые что-то исправляют, улучшают или добавляют. Больше всех в деле создания патчей преуспела Blizzard, которая к своему **Warcraft III** наделала уже столько заплаток, что прям жутко. График у них там что ли такой, чуть ли не каждый месяц патчи выпускать? Вот и этот месяц ознаменовался выходом очередной заплатки для **Warcraft III**, которая гордо носит порядковый номер 1.7.

Как водится, патч снова основательно перетряхивает баланс сторон, исправляет ряд глюков. Кроме того, и это, вероятно, самое главное, без него вы не сможете играть на **Battle.net**. Так что стремглав мчитесь в раздел "Патчи" и устанавливайте эту полезную заплатку. Не пропустите и другие патчи.

Подробные описания всех патчей вы найдете на наших CD/DVD.



ТРЕЙНЕРЫ

CD+DVD

Понятно, что все мы, в общем-то, приверженцы честной игры. Однако нет-нет, да и появится мыслишка воспользоваться трейнером и без помех пройти уже вконец задолбавший уровень.

Вот, например, отличная игра **Warhammer 40.000: Dawn of War**. Бывает как заткнешься на какой-нибудь миссии, которую хоть ты тресни, а пройти не можешь... Как мы знаем, нервные клетки не восстанавливаются, поэтому всяко рекомендуем в такие критические моменты воспользоваться трейнером.

Именно поэтому, мы собрали трейнеры для самых хитов игр вышедших за последний месяц. Особое внимание обратите на трейнер для уже упомянутого **Dawn of War**. Благодаря ему вы без проблем сможете сделать себе бесконечные деньги, энергию и производить юнитов столько, сколько душе угодно. Рекомендуем!

Подробные описания всех трейнеров вы найдете на наших CD/DVD.

7 ДРАЙВЕРА

CD+DVD

nForce 5.10 для чипсетов серии nForce



Компания **NVIDIA** выпустила новую версию драйверов для своих чипсетов серии **nForce**, которые получили сертификат **WHQL**. В унифицированные драйверы включена поддержка двухпроцессорных систем.

Исправлений как водится довольно много: устранены общие проблемы совместимости, оптимизирован аудио драйвер, исправлены проблемы со звуком в играх и приложениях, а также были улучшения драйвера хранения данных:

NVIDIA nForce 5.10 совместимы с **Windows 2000/XP**.

CD+DVD

Драйвера и ПО к аудиокодекам RealTek

Компания **RealTek** выпустила новые драйвера (сертификат **WHQL**) и программное обеспечение к аудиокодекам версии **3.64**. В них были решены проблемы совместимости и улучшена стабильность работы.

Драйвера работают под **Windows 9x/ME/2000/XP**.

DVD

Драйвера для аудиокодеков VIA серии Envy24

#VIA Technologies выпустила драйвера для аудиокодека **Envy24PT** и аудиокарт на базе **Envy24HT-S**. В версии **3.24c** улучшена скорость и стабильность работы драйверов.

VIA Envy24 3.24c работают под **Windows 98SE/ME/NT/2000/XP**.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

CD+DVD

На наших CD/DVD вас ждут отличные темы для **Windows XP**, подборка скинов для плеера **WinAmp**, а также отличные игровые обои. В общем, всякий, кто жаждет разнообразия, сможет найти для себя что-то интересное.

ТЕМА DVD

DVD

Unreal Tournament 2004: Troopers

Название: Troopers ♦ Игра: Unreal Tournament 2004 ♦ Размер: 254 мб ♦ Что: Измененные скины персонажей и оружия/новая музыка/пачка отличных карт ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы ♦ Разработчик: Kinetic Studios

Число поклонников творчества старины Лукаса растет с каждым новым фильмом, игрой и даже пластмассовой игрушкой, вышедшей из-под пера орденоносной **LucasArts**. А творчество это самое, между тем, давно уже превысило все мыслимые и немыслимые пределы, и даже чрезвычайно строгая в оценках редакция «Игромании» нет-нет да и признается в любви к джедайской тематике и вселенной **Star Wars**.

Однако не все нам бегать в образе белых и пушистых джедаев. В последнее время популярны смежные темы — вечное противостояние империи и повстанцев глазами простых солдат. Бородатый **Star Wars: Galaxies** или недавний **Battlefront**, а также, как вы уже наверняка догадались, наш сегодняшний виновник торжества мод **Troopers** как раз об этом — о простых войках, которые, собственно говоря, и приносят победы гордым джедаям.



Модификация **Troopers** — это новые карты и режимы игры, замена каждого вида оружия на лазерные винтовки и бластеры из «Звездных войн». Ветераны **Star Wars: Galaxies** почувствуют себя как дома. Новый геймплей — оригинальный дизайн карт вкупе с заметно уменьшенным хелфбаром гарантируют вам жаркие, но скоротечные сражения на очень близких дистанциях. Наконец, в **Troopers** вас ждет старый, добрый антураж «Звездных войн»: имперские штурмовики, облаченные в белую униформу с лазерными винтовками в руках, повстанцы в дурацких оранжевых комбинезонах, вооруженные хлипкими бластерами. Все на месте, все именно так, как мы видели в **Star Wars** образца 1977 года.

Подобьем бабки. **Troopers** — это, если хотите, любительская альтернатива **Star Wars Battlefront**, сделанная на движке **UT2004**. Причем альтернатива удивительно сильная и качественная. Не пропустите!



П ВЕСЕЛОСТИ

CD+DVD

Подборка игрушек в этот раз — знатная. Вашему вниманию предлагается аж 26 игр! Однако из всего многообразия игрушек, без сомнения, следует выделить легендарную **Soldat**. Эта игра, между прочим, словно ураган прошла по конторам всего мира, напрочь отрывая офисных сотрудников от работы, заставляя их вместо написания скучных отчетов рубиться в **Soldat**.

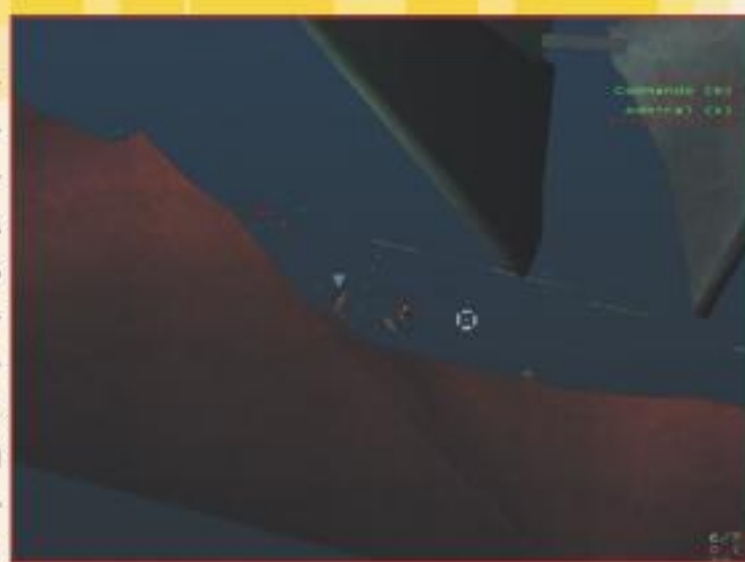
Суть игры проста. На полностью двумерной арене — вид на происходящее строго сбоку — несколько десятков очумелых бойцов носятся словно угорелые и палят во все, что движется. Перед тем как ринуться в гущу сражений, вы можете выбрать себе оружие. Арсенал средств убийства впечатляет. Тут тебе и старый добрый «Калашников», разномыслические пулеметы, гранатометы, штурмовые винтовки, пистолеты и, куда уж без него, абсолютно бесполезный в бою ножик.

Геймплей **Soldat**, не побоюсь этого слова, ядерный. Безостановочная стрельба, взрывы гранат и постоянная игра со смертью. Биться можно с ботами, но, поверьте, куда интереснее устроить сражение с друзьями по Сети или интернету. Причем чем больше будет участников, тем веселее битвы.

Кроме всего прочего, **Soldat** может похвастаться отличными звуками, которые создают атмосферу настоящего боя: постоянно рвутся гранаты, стрекочут автоматы, где-то вдали захлебывается пулемет. В общем, всячески рекомендуем сыграть в **Soldat**. Поверьте, за этой игрой вы проведете немало увлекательных часов.

Не пропустите и другие игры. Вот их список: **Baff-O-Tron**, **Butch Mushroom**, **Cat-a-pult**, **Cup**, **Grabass**, **Kotapult**, **Ludoed**, **Warthog Launch**, **Western**, **Abandoned Well**, **AstroPop Deluxe**, **Bad Toys 3D**, **Break Quest**, **Collapse Crunch**, **Dr. Blobs Organism**, **Emperors Mahjong**, **Jigsaw Puzzle**, **Kyodai Mahjongg**, **Pixelus Deluxe**, **Ploing 2**, **Ricochet Lost Worlds**, **Sea War** — **The Battles 2**, **Shape Shifter**, **Slingo Deluxe**, **Zetrix**.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD.



▼ Жаркий бой не на жизнь, а на смерть.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Вторая часть Community Bonus Pack для Unreal Tournament 2004



▼ Community Bonus Pack.

Как и обещали в прошлом номере, мы выкладываем вторую часть бонус-пака для Unreal Tournament 2004 — Community Bonus Pack.

Пак действительно получился отличным. Судите сами. Вас ждут 24 новые высококачественные карты для разных режимов игры. Кроме того, разработчики включили в Community Bonus Pack четыре новых скина персонажей, а также два мутатора. Собственно говоря, после установки пака вы получаете, по сути дела, практически новый UT2004. Рекомендуем!

Видеоролик скоростного прохождения Half-Life

Каждый человек, в общем-то, стремится к тому, чтобы поставить какой-нибудь рекорд. Кто-то отращивает десятиметровые волосы, а потом щеголяет ими перед соседями. Другой хвастается перед знакомыми тем, что может за пять минут сожрать полтысячи гамбургеров и выпить пару галлонов колы. А вот не в меру буйные геймеры ставят рекорды по прохождению игр. Ранее мы уже выкладывали прохождение DOOM за 40 минут и Half-Life за 55 минут. Но, как известно, пределу совершенства нет и не будет — некий особо ретивый фанат Half-Life взял, да и пробежал любимую игру за каких-то 35 минут! Да еще записал все это дело на видео, которое мы откопали и выложили на DVD. Теперь у вас появился редкий шанс посмотреть на этот выдающийся результат. Поверьте, видеоролик действительно впечатляет.

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того как журнал ушел в печать, а значит вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь Half-Life 2, вышедшая за день до сдачи дисков.

Full Spectrum Warrior

Жанр: тактический экшен ♦ **Разработчик/Издатель:** Pandemic Studios/THQ ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Полный обучающий курс, одна миссия из кампании ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы ♦ **Размер:** 301 Mb

Пожалуй, про Full Spectrum Warrior слышали все. На страницах "Игромании" мы не раз писали об этом проекте, кото-

рый из тренажера для американской армии превратился в полноценную коммерческую игру. Причем весьма неплохую. В данный момент Full Spectrum Warrior уже начал победное шествие на PC, и уже в этом номере вы можете прочесть рецензию на эту игру. Ну а после прочтения обзора вы самостоятельно можете убедиться в том, насколько хорош Full Spectrum Warrior, для этого вам достаточно установить предлагаемую демо-версию. От себя хочу ска-

зать, что — да, игра получилась по-настоящему захватывающей и жутко увлекательной. Смотрите демку — и вы убедитесь в этом лично.



ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods

Название: In the Wake of Gods 3.8 ♦ **Игра:** Heroes of Might and Magic III ♦ **Размер:** 30 Mb ♦ **Что:** Новые монстры и персонажи/новые классы героев/новые артефакты ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы ♦ **Разработчик:** WOG Team

Под названием Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods скрывается отечественная разработка — неофициальное дополнение к Heroes of Might and Magic III.

В In the Wake of Gods вас ждут десятки новых монстров, объектов и заклинаний, но самое главное — мощнейший встроенный язык программирования под названием Event Related Model. С его помощью вы без труда сможете создать свою игру на движке "Героев".

В In the Wake of Gods версии 3.8 были добавлены новые здания, десяток уникальных артефактов, множество скриптовых команд, отлично нарисованные модели построек и ресурсов, и, самое главное, так называемые "WoG-опции",

с помощью которых вы можете построить около сотни ранее скрывавшихся в коде игры опций.

Кроме того, WoG добавляет в игру новый ресурс — легендарный мифрил, из которого, как мы знаем по книгам, длинноухие умельцы-эльфы куют свои знаменитые кольчуги. Плюс к этому модификация добавляет вагон и маленькую тележку визуальных эффектов вроде огня, снега, дождя и так далее.

В общем, новая версия In the Wake of Gods заткнет за пояс любой официальный аддон. Всякие "Клиники Армагеддона", "Хроники" и прочие "Дыхания смерти" нервно курят на заваulinke. Всячески рекомендуем!



Mortyr 2: For Ever

Жанр: 3D-Action ♦ **Разработчик/Издатель:** Mirage Media/Redback ♦ **Системные требования:** CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video ♦ **В демо-версии:** один уровень ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы ♦ **Размер:** 111 Mb

Действие игры разворачивается во времена Второй мировой войны. В Mortyr 2: For Ever мы будем играть за офицера британской разведки, который был заброшен в тыл врага, чтобы выкрасть похищенного нацистами ученого. По слухам, ученый муж изобрел некую машину времени, с помощью которой немцы надеются выиграть войну.

В демке вас ждет одна миссия, в которой вам необходимо прорваться сквозь вражескую оборону и между делом отправить на тот свет как можно больше врагов. Надо отметить, что в целом демка производит неплохое впечатление, однако тягаться с тем же Medal of Honor: Pacific Assault Mortyr 2 просто не в состоянии. Будем надеяться, что к финальному релизу разработчики доведут игру до ума. Ну а пока играем в демку.



Medal of Honor: Pacific Assault

Жанр: 3D-Action ♦ **Разработчик/Издатель:** EA Pacific/Electronic Arts ♦ **Системные требования:** CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** один уровень ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы ♦ **Размер:** 534 Mb

Ясно, что с выходом **Medal of Honor: Pacific Assault** наше представление о том, как должна выглядеть Вторая мировая война в компьютерных играх резко изменится. А все дело в том, что в новом Medal of Honor "электронщики" мощно задирают планку качества. Забудьте о командных забегах в антуражах устаревшего Quake III-движка, который вы могли лицезреть в **Call of Duty**. Medal of Honor: Pacific Assault щеголяет высокополигонными персонажами, "правильными" тенями, фантастически красивыми спецэффектами и честной физикой. Кроме того, нас ждет совершенно сногшибательный геймплей.

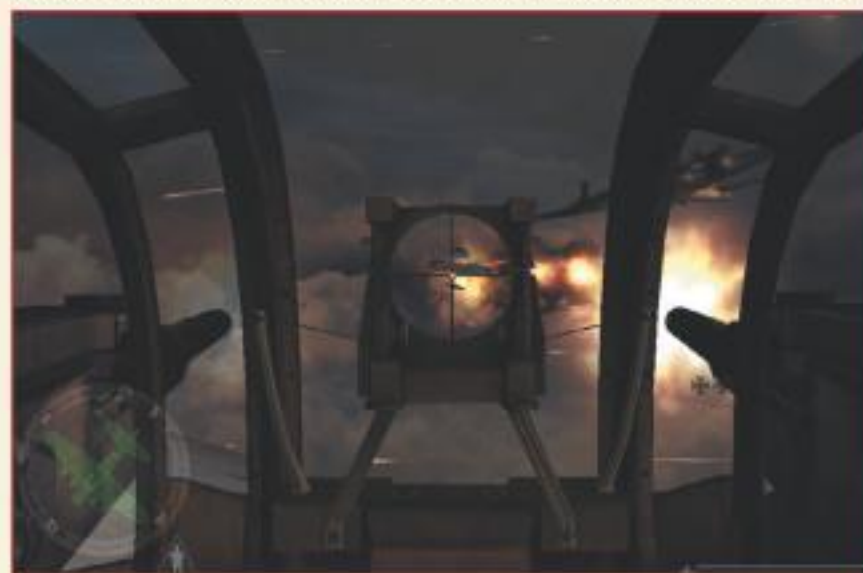
В общем, если в прошлом году титул "блокбастер года про Вторую мировую" по праву получила Call of Duty, то в этом, по всей видимости, приз достанется Medal of Honor: Pacific Assault. Вы легко можете убедиться в этом самолично, достаточно установить демо-версию.



Call of Duty: United Offensive

Жанр: 3D-Action ♦ **Разработчик/Издатель:** Gray Matter Studios/Activision ♦ **Системные требования:** CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** один уровень ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы ♦ **Размер:** 220 Mb

Разработчики из **Gray Matter Studios** явно старались как можно быстрее выпустить **Call of Duty: United Offensive**. И это неудивительно, ибо на пятки ей практически уже наступает потрясающий **Medal of Honor: Pacific Assault**, после выхода которого вряд ли кто польстится на игру, созданную на старом как мир движке от **Quake III**. Впрочем, в умелых руках и такой древний движок способен поразить воображение даже выдавших виды геймеров. И United Offensive блестяще это доказывает. Нас ждут лихие перестрелки с фрицами, пробежки под артиллерийским огнем и бомбежками, а также гонки на мотоциклах и поездки на танках. Причем все это сделано с шиком и блеском. Как и в оригинальной **Call of Duty**, нас ждет 1001 скрипт, благодаря которым и создается там самая "киношная" атмосфера, благодаря которой мы полюбили Call of Duty, а теперь признаемся в нежных чувствах к United Offensive. Если вы все еще сомневаетесь в том, стоит ли покупать Call of Duty: United Offensive, то просто сыграйте в эту демку. Поверьте, после этого всяческие вопросы отпадут сами собой.



ИГРОМАНИЯ

DOOM 3: модификация Super Doom 3.



Unreal Tournament 2004: бонус-пак Editor's Choice Edition



Max Payne 2: модификация King Fu



Тема DVD: Battlefield Vietnam: BattleGroup-Vietnam



Тема DVD: Unreal Tournament 2004: Troopers



Command & Conquer: Generals - Zero Hour: модификация Tomhawk General



Тема компакта: Max Payne 2: Battle Tactics 2



Тема компакта: Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods



Тема компакта: Call of Duty: Heat of Battle



ВИДЕОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНИНГЕРЫ • ДРАЙВЕРЫ И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА
МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА • КИБЕРСПОРТ

COMAND & CONQUER: GENERALS ZERO HOUR:
МОДИФИКАЦИЯ ТОМХАВК GENERAL
DOOM 3: МОДИФИКАЦИЯ SUPER DOOM 3
MAX PAYNE 2: МОДИФИКАЦИЯ KING FU
JOINT OPERATIONS: КАРТА НОРМАНДУ ВЕАШ
UNREAL TOURNAMENT 2004: БОНУС-ПАК ЭДИТОР'S CHOICE EDITION
VICE CITY: МОДИФИКАЦИЯ РАТРОЛ BOAT RIVER
HAL-LIFE: ДОПОЛНЕНИЕ PRIZE
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: МОДИФИКАЦИЯ RYORDMANDELLMOD,
А ТАКЖЕ СОТНИ МЕГАБАЙТ ВСЕГО ДРУГОГО

ТЕМЫ DVD
BATTLEFIELD VIETNAM:
BATTLEGROUP-VIETNAM
UNREAL TOURNAMENT 2004: TROOPERS

ТЕМЫ КОМПАКТА
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III:
IN THE WAKE OF GODS
MAX PAYNE 2: BATTLE TACTICS 2
CALL OF DUTY: HEAT OF BATTLE

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

CD DVD №1 В МИРЕ

МАКСИМУМ

www.igromania.ru

№11 (86) 2004

ТЕМЫ КОМПАКТА

- HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: IN THE WAKE OF GODS
- MAX PAYNE 2: BATTLE TACTICS 2
- CALL OF DUTY: HEAT OF BATTLE

ТЕМЫ DVD

- BATTLEFIELD VIETNAM: BATTLEGROUP-VIETNAM
- UNREAL TOURNAMENT 2004: TROOPERS

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

- №1. Блицкриг
- №2. Battlefield Vietnam
- №3. Civilization III
- №4. Command & Conquer: Generals — Zero Hour
- №5. Diablo II: Lord of Destruction
- №6. DOOM 3
- №7. GTA: Vice City
- №8. Half-Life
- №9. Heroes of Might and Magic IV
- №10. Joint Operations: Typhoon Rising
- №11. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)
- №12. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- №13. Need for Speed: Underground
- №14. Neverwinter Nights
- №15. Operation Flashpoint
- №16. Rise of Nations: Thrones and Patriots
- №17. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- №18. Star Wars: Knights of the Old Republic
- №19. Starcraft: BroodWar
- №20. The Elder Scrolls III: Morrowind

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- 1. "Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли"
- 2. "В тылу врага"
- 3. "Саботаж"
- 4. Aura: Fate of the Ages
- 5. Ground Control 2: Operation Exodus
- 6. Joint Operations: Typhoon Rising
- 7. Ragnarok Online
- 8. Uru: To D'ni

ДЕМОВЕРСИИ

- Full Spectrum Warrior
- Mortyr 2: For Ever

- Medal of Honor: Pacific Assault
- Call of Duty: United Offensive

ПАТЧИ

- Власть закона
- Ядерный Титбит. Flashback
- DOOM 3
- Star Wars Battlefront
- The Sims 2
- Warcraft III

ДРАЙВЕРЫ

- nForce 5.10 для чипсетов серии nForce2, драйвера и ПО к аудиоконтроллерам RealTek35, драйвера для аудиоконтроллеров VIA серии Envy24.40

ИНТЕРЕСНОСТИ

- Вторая часть Community Bonus Pack для Unreal Tournament 2004
- Видеооригинал скоростного прохождения Half-Life

© ИГРОМАНИЯ

Conflict: Vietnam



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из сентябрьского номера "Лучших компьютерных игр" (на его обложке — девушка из "Саботажа").

Руководства и прохождения: "Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли", "В тылу врага", Aura: Fate of the Ages, Ground Control 2: Operation Exodus.

Руководства: "Саботаж", Joint Operations: Typhoon Rising, Ragnarok Online, Uru: To D'ni.

Руководства и прохождения публикуются: 1) в журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); 2) на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ"; 3) на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА, КОДЫ, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА РС

ИГРОМАНИЯ №9 СЕНТЯБРЬ 2004 (194)

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

БРАТЬЯ-ПИЛОТЫ. ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

В ТЫЛУ ВРАГА

САБОТАЖ

AURA: FATE OF AGES

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

RAGNAROK ONLINE

URU: TO D'NI

MAX PAYNE 2: MIX PAYNE

144 страниц

ДОСТУПНОСТЬ: А2

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА



ВНЕ КОМПЬЮТЕРА



Все статьи вас ждут в разделе "ИнфоБлок", файлы — в разделе "По журналу" "Ролемансер" (www.rolemanser.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.

ФАЙЛЫ

1. War of the Ring. Правила новой стратегической игры по мотивам "Властелина колец".
2. "Диктатор: Контроль". Свежая и совершенно бесплатная настольная игра от отечественных разработчиков из группы "13 рентген".
3. Dungeons & Dragons. Два новых приключения от издателя игры, обои для рабочего стола, карта мира Eberron.
4. AD&D Forgotten Realms. Путеводитель волшебника Вола по Кормирскому королевству.
5. Спецподборка по Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии к правилам от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды со всего мира и, естественно, полные официальные правила этой коллекционной карточной игры. Дополнительные бонусы относятся к новому сету Champions of Kamigawa: все карты сета, спойлер, FAQ и обои на рабочий стол.

СТАТЬИ

В своей статье Антон Курин рассказывает про механику нового сета Champions of Kamigawa.

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ANNO 1503 И ANNO 1602.

ОБЪЕДИНИТЕ ВСЕ ГОСУДАРСТВА ЕВРОПЫ В ОДНУ ВЕЛИКУЮ ИМПЕРИЮ!

Knights of Honor

Рыцари чести

В ПРОДАЖЕ
С 14 ОКТЯБРЯ

2 CD



© SUNFLOWERS, Black Sea Studios, разработка, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ диска по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», sale@odyssey.od.ua, 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, www.Odyssey.od.ua.



SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ИГРА СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

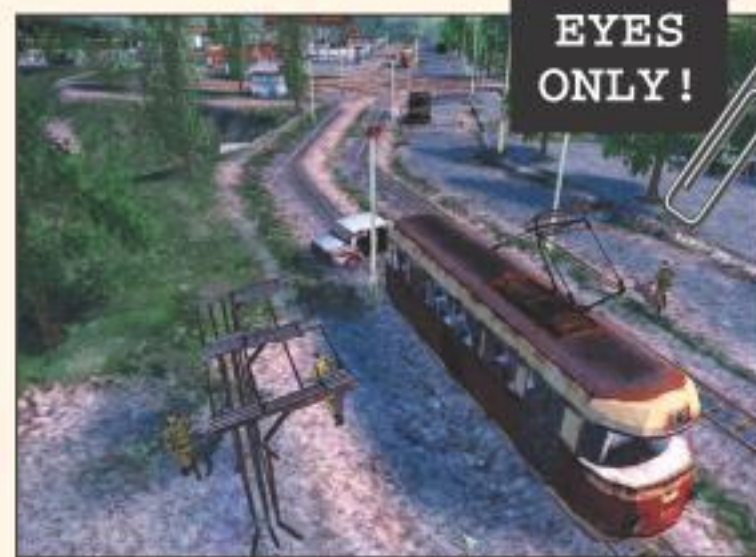
"ИГРОМАНИЯ" СМОТРИТ ПРЕРЕЛИЗНУЮ ВЕРСИЮ "АЛЬФА: АНТИТЕРРОР"

Россия, кажется, является на сегодняшний день последним оплотом вдумчивых пошаговых стратегий. Оборону по большей части держат "Нивал" со своей "Операцией Silent Storm" и "МиСТ ленд — ЮГ" с "Властью закона" и "Кодом доступа: Рай". В то время как широкая игровая общественность отчаянно пытается забыть про кнопку "Конец хода", наследие X-Com живет на наших бескрайних просторах. Живет, надо сказать, весьма неплохо — тот же Silent Storm собрал очень неплохую западную прессу, а "Власть закона" вот-вот явит себя заморской публике.

Тем временем "МиСТ ленд" готовятся разбить бутылку шампанского о борт "Альфы: Антитеррор". Игры, которая, если не случится страшного, выдернет из реальной жизни всех любителей задумчиво посидеть перед компьютером не на один месяц. В офисе Game Factory Interactive, российского издателя "Альфы", игру мне демонстрирует Ярослав Астахов, продюсер проекта со стороны "МиСТ ленд — Юга". Очаровательные PR-девушки GFI, которые буквально месяц назад бойко рассказывали про Dawn of War или Full Spectrum Warrior, смиренно отходят в сторону — "Альфа" для них слишком вдумчивая и неспешная игра. Все верно. С первых же кадров становится ясно — "МиСТ ленд" готовят нам не развлечение на полчаса перед сном, а полноценную стратегию для умных и, что немало важно, терпеливых игроков. Шутка ли — только первоначальная фаза расстановки сил легко может занять минут десять-пятнадцать. В том же Dawn of War за это время уже может решиться исход схватки. Но "Альфа" нацелена на

другую аудиторию. Здесь нет помпы, нет взрывов на пол-экрана и пальбы из пулемета "от бедра". Внешнее действие "МиСТ ленд" аккуратно заменяют на внутренний саспенс. Чувствуется, что тесное общение с бойцами "Альфы" не прошло для разработчиков даром — напряжение буквально витает в воздухе. Еще минута — и, кажется, на статичном экране начнут проскакивать искры — настолько наэлектризовано внутриигровое пространство.

То, что вы читаете сейчас, это последний взгляд на игру перед релизом. В свое время мы писали и говорили об "Альфе" достаточно. Однако отказаться от искушения и не посмотреть на игру буквально за месяц до релиза не смогли. Более того, когда я своими глазами увидел, как выглядит и играется самый амбициозный на сегодняшний день проект "МиСТ ленда", во мне проснулись давно забытые чувства. Молодой поросли геймеров, скорее всего, не понять, что ты ощущаешь, битый час размышляя над следующим ходом в стратегической (!) игре. Это эмоции из первой половины девяностых, когда компьютеры были медленными, слова типа "ragdoll" и "честная баллистика" казались неприличными, а культовая X-Com передавалась из рук в руки на трех дискетах. Признаюсь, ни "Код доступа: Рай", ни "Операция Silent Storm" не заставили меня пережить ощущения, схожие с теми, что подарили мне в свое время братья Гэллоп. Но это совершенно неожиданно получилось у двух тестовых миссий "Альфы: Антитеррор". Чувство, что каждый шаг, каждое решение, которое ты сейчас принимаешь, может оказаться решающим.



ВВЕДЕНИЕ В ТЕОРИЮ

Для тех, кто пропустил наши предыдущие включения, краткий ввод в теоретические основы "Альфы". "МиСТ ленд" делают тактический симулятор, посвященный, как нетрудно догадаться, трудовым будням одноименного отряда. Более того, делают его не просто так, а в тесной связке с самой "Альфой" — их консультируют как сами бойцы, так и руководящий состав. В итоге любой сотрудник "МиСТ ленд — Юга" может в приватной беседе рассказать вам целый ворох историй о том, что и по каким причинам не вошло в финальную версию. Так, например, планировалась миссия, в которой игроку предстояло освободить захваченный террористами самолет. "Альфа", однако, ее прикрыла: раскрывать все точки входа в объект они не могут — профессиональная тайна. Таких зарисовок по ходу разработки накопилось великое множество — общение с бойцами по большей части проходило в неформальной обстановке.

Идея, заложенная в фундамент "Альфы", проста, как мычание: у вас есть отряд, есть ограниченный воображаемой линией участок территории и есть, наконец, задание, которое надлежит выполнить. Последние варьируются от тотального истребления всех террористов на уровне до спасения заложников и аннигиляции конкретной персоны.

Внешне "Альфа" походит на классическую пошаговую стратегию. На деле же это не совсем так. Ярослав называет геймплей "пофазовым". Смысл этого термина заключается в следующем. Сразу после брифинга вам предлагается расставить своих бойцов на карте.



Обратите внимание: красный прямоугольник означает, что приказ имеет приоритетный статус — боец просто не будет обращать внимание на окружающие его события.



Честная многоэтажность "Альфы" еще добавит вам седых волос.

Крестный отец

ЧЕСТЬ СЕМЬИ



Прелести ньютоновской физики в действии.

Делать это можно не где заблагорассудится, а лишь в специально отмеченных точках. Фактически, в реальной жизни это действие соответствует планированию высадки на местности. После того как вы наконец определитесь с расположением подчиненных, начинается собственно игра. Разница между пошаговой и пофазовой стратегиями заключается в том, что классические "очки действия", которые расходуются на перемещения, выстрелы и манипуляции с инвентарем, в игре попросту отсутствуют. Единственный ресурс, который вы тратите, — это время. Оно поделено на отрезки по тридцать секунд, и вы фактически раздаете задания на этот промежуток. Внешне все очень напоминает классическую turn-based стратегию: игра замирает на "паузе", а вы раздаете указания. Снайперу надлежит проползти до наиболее выгодного укрытия, штурмовикам — занять стратегически важные точки и так далее. Однако процесс этот несколько более сложный, чем мы привыкли. Потому что указания могут быть многоступенчатыми. Скажем, вы можете заставить одного из подчиненных добежать до определенной точки, в ней развернуться налево, присесть, бросить гранату, а затем ползком уйти под навес. Больше всего процесс раздачи приказов напоминает... "СамоГонки" от "К-Д Лаб". Сходство усиливается тем, что вам не придется ждать, пока враг сделает аналогичные манипуляции со своими подшефными юнитами — игра предполагает, что они выполняются одновременно с вами.

В итоге играется "Альфа" следующим образом: вы раздаете поручения бойцам, нажимаете на кнопку "Go", после чего картинка тускнеет — компьютер обсчитывает события. Затем вам в реальном времени демонстрируется результат предпринятых действий. Умная камера облетает поле битвы, выхватывая самые важные моменты: смерть ваших солдат или врагов, взрывы, ключевые перемещения. Вы, впрочем, в любой момент можете отказаться от услуг виртуального оператора и взять управление камерой в свои руки. Произошедшие события можно отматывать назад, ставить на паузу или просматривать в режиме замедленного воспроизведения. Так как картинка у "Альфы" получается совсем нестыдная (о движке мы поговорим чуть ниже), "МиСТ ленд" планируют внедрить в игру возможность записывать собственные ролики, сохранять и обмениваться с коллегами через интернет — технология позволяет.

Звучит все это гораздо страшнее, чем играется. На деле, "Альфа" выглядит гораздо изящнее и, что ли, более стройно, чем ее пошаговые предшественницы. Когда вы наконец освоитесь с местным управлением, то начнете обращать внимание на детали, которыми "Альфа" начинена под завязку.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Сюжетная линия игры охватывает события с 1984 по 2001 год. Большинство заданий так или иначе имеют отношение к реальным событиям, однако многие операции "Альфы" засекречены до сих пор. Поэтому нам с вами остается только гадать, где здесь работа сценаристов, а где сермяжная правда.

Изначально на руки игроку будет выдано небольшое количество человек, которое от миссии к миссии будет увеличиваться. Однако общее число уникальных бойцов на всю игру — 30. Заданий



мым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!



HanbitSoft Heksplex ENTERTAINMENT

На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать са-



- Шикарная трехмерная графика - город выглядит как настоящий!
- Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
- Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
- Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет!

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2003-2004 "Akella"
© 2003-2004 "HanbitSoft"
© 2003-2004 "Heksplex Entertainment"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

же — 17. Несложная арифметика подскажет вам, что при таком раскладе количество допустимых потерь составляет не больше двух человек за задание. Иначе к финальной схватке вы попросту недосчитаетесь людей!

Разумеется, подчиненные со временем будут мужать и всячески крепнуть. Каждый из них обладает набором характеристик (сила, зрение, ловкость, меткость и слух). Эти показатели могут быть улучшены, если боец был приставлен к награде (по поводу наград "МиСТ ленд" очень серьезно консультировались с руководящим составом) или отправлен на специальную тренировку. Солдаты также растут в звании, что тоже приводит к росту их характеристик. Не мне вам говорить, что потеря закаленного в добром десятке миссий снайпера равносильна в таких играх катастрофе. Учтите также, что сохраняться в "Альфе" мож-

но исключительно между миссиями. Таким ненавязчивым способом разработчики подводят вас к мысли о том, что каждый шаг и ход должен быть продуман и взвешен самым что ни на есть тщательным образом. Потому что кадры в "Альфе" действительно решают все.

Ну а дальше начинается стопроцентный, неразбавленный хардкор. Во-первых, поздоровайтесь с честной баллистической моделью. Это значит, что когда произведен выстрел по объекту, компьютер не бросает метафорический кубик, решая, попал боец или нет — он просчитывает траекторию полета согласно достоверной физической модели. То есть учитывается все: угол, расстояние, оружие, из которого стреляли. Так, убить врага через полкарты из пистолета не получится — пуля просто не долетит до цели! Более того, в "Альфе" честно обсчитывается рикошет. Причем не только от стен или, скажем, близ-

стоящих грузовиков — пуля легко может отскочить от бронежилета или даже каски.

Разные материалы имеют разную плотность. То есть пробить толстенную бетонную стену, конечно, не выйдет, а вот прострелить насквозь деревянный забор или перегородку — пожалуйста. Более того, каждый боец обладает слухом, а у каждого оружия, среди прочих характеристик, указан производимый им шум в децибелах. Соответственно, если вы откроете в чистом поле пальбу из крупнокалиберного пулемета — вас заслышат все террористы в округе.

Ну и на закуску — очень много зависит от того, на каком типе ландшафта вы находитесь. Так, боец, облаченный в камуфляж и стоящий в траве, имеет определенный бонус скрытности (указывается в процентах). Этот самый бонус высчитывается из двух показателей — насколько хорошо вас видно и, конечно же, слышно. Так что стучащий каблук

АРСЕНАЛ

Разумеется, весь арсенал "Альфы" целиком и полностью соответствует реальности. Мы отобрали для вас лишь малую его часть, чтобы продемонстрировать всю серьезность подхода разработчиков.

АВТОМАТ КАЛАШНИКОВА АК-74М



КАЛИБР	5,45 мм
ПАТРОН	5,45х39
МАССА	3,4 кг
НАЧАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ПУЛИ	900 м/с
ПРИЦЕЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ	1000 м
ТЕМП СРЕЛБЫ	600 в/мин
СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ	40-100 в/мин
ЕМКОСТЬ МАГАЗИНА	30/45 патронов

"Калашников", если вы вдруг не знали, подвергался изменениям. В свое время был разработан модернизированный вариант известной всем модели АК-74. Серийный выпуск начат в 1991 г.

Оружие сохранило все преимущества, присущие семейству АК, и приобрело ряд новых свойств, существенно улучшающих боевые и эксплуатационные характеристики.

На АК-74М установлен стандартный узел крепления для ночных приборов прицеливания, а более прочная конструкция позволяет вести стрельбу из подствольного гранатомета без установки дополнительного крепления крышки и шомпола, что было необходимо на предыдущей модели.

Появляется во втором эпизоде игры (1993 год).

ПРОТИВОТАНКОВЫЙ ГРАНАТОМЕТ РПГ-27 "ТАВОЛГА"



КАЛИБР	105 мм
МАССА	7,6 кг
ДАЛЬНОСТЬ СРЕЛБЫ	200 м
БРОНЕПРОБИВАЕМОСТЬ	650 мм

Реактивная противотанковая граната с гранатометом одноразового применения

РПГ-27 "Таволга" является дальнейшим развитием оружия этого вида.

Были сохранены практически все эксплуатационные достоинства РПГ-26 при многократно возросшей эффективности. Обладатель этого индивидуального оружия в условиях современного боя имеет возможность эффективно вести борьбу с самыми современными танками.

Появляется во втором эпизоде игры (1989 год).

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА ДРАГУНОВА (СВД)



КАЛИБР	7,62 мм
ПАТРОН	7,62х54R
МАССА	4,52 кг
НАЧАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ПУЛИ	830 м/с
ПРИЦЕЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ	1200 м
СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ	35-40 в/мин
ЕМКОСТЬ МАГАЗИНА	10 патронов

В 1958 году ГРАУ (Главное ракетно-артиллерийское управление) Генштаба СА объявило конкурс на создание самозарядной снайперской винтовки для Советской армии. В конкурсе победил коллектив, возглавляемый Е. Драгуновым. В 1963 году СВД (снайперская винтовка Драгунова) была принята на вооружение СА.

Специально для СВД был создан "снайперский" патрон с пулей со стальным сердечником, однако винтовка может использовать всю номенклатуру отечественных патронов 7,62х54R.

Винтовка оснащена механическим (открытым) и оптическим (ПСО-1) прицелами.

Доступна с самого начала игры.

ПИСТОЛЕТ МАКАРОВА МОДЕРНИЗИРОВАННЫЙ (ПММ)

Пистолет ПММ (пистолет Макарова модернизированный) предназначен для вооружения милиции. Разработан и выпускается Ижевским заводом. От пистолета Макарова образца 1951 г. ПММ отличается увеличенным до 12 патронов магазином, возможностью применения специально разработанного для ПММ высокоимпульсного патрона 57-Н-181СМ (при размерах стандартного патрона



КАЛИБР	9 мм
ПАТРОН	9х18 ПМ/ПММ
МАССА	0,87 кг
НАЧАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ПУЛИ	420 м/с
ПРИЦЕЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ	50 м
СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ	30 в/мин
ЕМКОСТЬ МАГАЗИНА	12 патронов

9х18 он имеет мощность патрона 9х19 Parabellum) и измененной конструкцией патронника. Кнопка затворной задержки стала более удобной. В остальном конструкция пистолета изменений не претерпела.

Появляется во втором эпизоде игры (1993 год).

ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ "БИЗОН"



КАЛИБР	9 мм
ПАТРОН	9х18 ПМ/ПММ
МАССА	2,3 кг
ПРИЦЕЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ	ПМ — 100 м, ПММ — 150 м
ТЕМП СРЕЛБЫ	700 в/мин
СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ	50-200 в/мин
ЕМКОСТЬ МАГАЗИНА	67 патронов

Пистолет-пулемет ПП-19 "Бизон" был разработан на Ижевском машиностроительном заводе для вооружения МВД. ПП-19 построен с широким использованием узлов и деталей от автомата Калашникова АК-74, в частности, используются укороченная ствольная коробка от АК-74 с ударно-спусковым механизмом и пистолетной рукояткой, а также складной приклад от АК-74.

Возможно применение стандартных и модернизированных боеприпасов 9х18 ПМ. Прицел открытого типа.

Благодаря высокому темпу стрельбы и большой емкости шнекового магазина оружие позволяет создавать хорошую плотность стрельбы на дистанциях до 100 м.

Появляется в первом эпизоде игры (1985 год).



ми по светлому асфальту штурмовик имеет гораздо больше шансов получить пулю, чем он же, но бегущий по траве.

Повреждения в "Альфе" рассчитываются с пугающей реалистичностью. Вы не увидите здесь ситуаций, при которых солдат получает не-

сколько пуль в грудь, затем встает и укладывает пятнадцать бойцов. Попадание в голову или ту же грудь — это верная смерть.

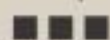
НАГЛЯДНАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ

Ну и наконец, как это все играется. Первая миссия, которую мне довелось увидеть, это трамвайное депо, которое крепко оккупировали террористы. Добрых минут пятнадцать наши бойцы вообще не двигаются с насиженных мест — они "пристреливают" местность. Через какое-то время у террористов сдают нервы — на одном из этажей (да-да, в "Альфе" присутствует честная многоэтажность) проявляет себя вражеский снайпер. Проявляет, чтобы буквально через секунду получить пулю в лоб и согласно законам физики пролететь добрых четыре этажа, распластавшись на земле именно так, как он сделал бы это в реальной жизни.

Теперь, когда атаки сверху можно не опасаться, Ярослав начинает постепенно выдвигать бойцов вперед. У каждого из них есть три модели поведения — "Игнорирование" (в этом случае он будет тупо следовать приказам, даже если вокруг обнаружится десять террористов), "Самооборона" и "Свободный" (солдат действует по обстановке). Ну а дальше начинается классическая свистопляска с пальбой, укрытиями, стрельбой на опережение и так далее. Я осторожно интересуюсь у Ярослава, могут ли наши подчиненные поднимать оружие поверженных врагов. В ответ звучит категоричное "нет". Я округляю глаза — как же так?! Такой реализм, и вдруг нельзя делать элементарных вещей. Выясняется, что именно реализмом это и обусловлено — боец "Альфы" никогда не будет пользоваться чужим автоматом — это противоречит всем правилам отряда.

Вторая миссия являет собой сущий ад. Вертолет высаживает нас прямо в центре боевых действий (на некоторых заданиях поддержку нам будут оказывать федеральные силы). Пальба, трупы, взрывы — бойцы падают один за другим. Как выйти из такой ситуации, не потеряв больше двух подчиненных, пока неясно.

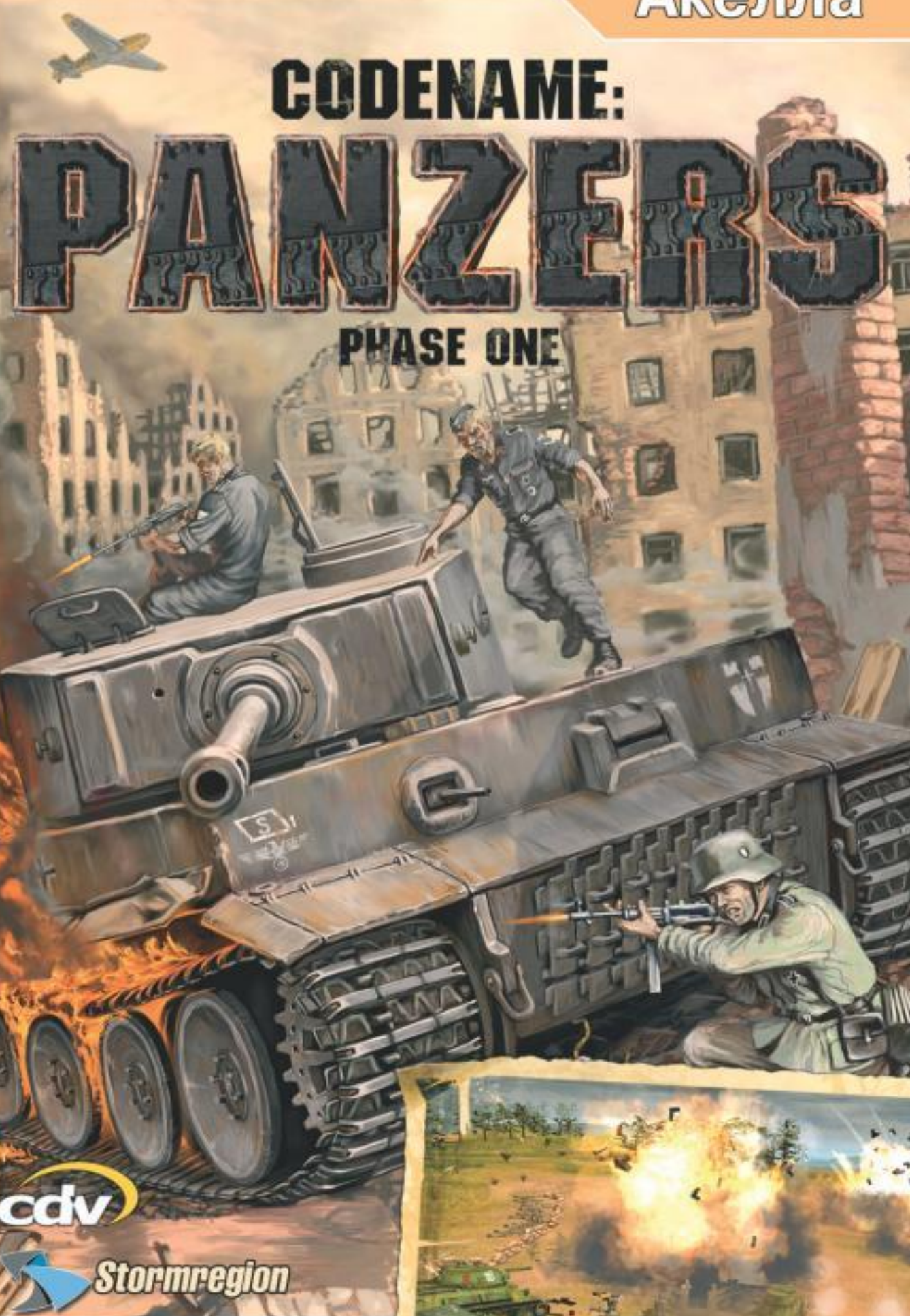
Ярослав успокаивает меня — планируются и совсем тихие задания. Например, прокрасться в охраняемый особняк и убить ключевую фигуру, после чего быстро сделать ноги. Здесь на сцену выходят пистолеты с глушителем и прочие стелс-радости.



Визуально "Альфа" выглядит очень приятно. Четкие текстуры, аккуратные модельки, лаконичный интерфейс. Даже трава колыхается от разгоняемого лопастями вертолета воздуха. Ну и шейдерная вода, разумеется. Надеяться на буйство спецэффектов и голливудские ракурсы, впрочем, не стоит — здесь совсем другое кино. Ярослав, конечно, утверждает, что в "МиСТ ленде" не забывают про зрелищность, но нас не проведешь. "Альфа: Антитеррор" — это чистый хардкор. Игра для тех, кто знает и понимает толк в грамотных стратегиях. Для тех, кто может смаковать каждый ход, каждую миссию часами. Для тех, наконец, кто любит думать.

"Альфа", безусловно, самый взрослый проект "МиСТ ленда". Они наконец перестали заигрывать с лубочным киберпанком и сосредоточились на главном — на тактике. Отточенная, выверенная до каждого выстрела "Альфа" производит строго положительное ощущение. Разработчикам осталась самая малость — не напортачить с миссиями и подкрутить буквально пару огрехов, о которых тут и говорить не хочется — сущие мелочи. Новый праздник всех стратегов запланирован уже на ноябрь этого года. То есть спустя пару недель после того как вы прочитаете эти строки, "Альфа" должна лечь на полки магазинов. Ну а наше окончательное слово вы услышите из уст штатного спецназовца "Игромании" Андрея Александрова уже в следующем номере.

P.S. Сейчас "МиСТ ленд" доводят до ума многопользовательскую часть "Альфы". Да-да, вы не ослышались. Мультиплееру — быть. ■



Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны -



кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве требуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

- ✚ Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
- ✚ Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- ✚ Детально смоделированные повреждения юнитов.
- ✚ Четыре режима многопользовательской игры.



www.akella.com



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Stormregion", © 2004 "CDV"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ A VAMPYRE STORY

Жанр: Квест ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Autumn Moon Entertainment ■ **Похожесть:** The Curse of Monkey Island ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сетевая игра:** Нет ■ **Дата выхода:** 2006 год



Их топят, душат, четвертуют и живьем закапывают в землю, но они по-прежнему упорно цепляются за жизнь, даже если им подставляют всего лишь соломинку. "Они" — это авантюры, жанр, который, по мнению многочисленных "экспертов", уже давно не жилец. При этом никто почему-то не обращает внимания на то, что этот "не жилец" демонстрирует завидную бодрость духа и имеет вполне жизнеспособное потомство — **The Moment of Silence, Lost Paradise, Psychonauts, Dreamfall**. А теперь еще и **A Vampyre Story**.

Игра создается командой **Autumn Moon Entertainment**, все сотрудники которой (кроме композитора и звукорежиссера) — выходцы из **LucasArts**. В их портфолио значатся такие громкие проекты, как **Monkey Island 2, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Sam & Max Hit The Road, Full Throttle, The Dig, Rebel Assault, Outlaws, Curse of Monkey Island, Grim Fandango, Indiana Jones and the Infernal Machine**, а также **Escape from Monkey Island**. Сразу понятно, почему **A Vampyre Story** уже окрестили не иначе как "Monkey Island про вампиров".

И не без причины: игра выглядит и играется (по заверениям авторов) в точности как **Monkey Island**. Похож даже сюжет — здесь вновь используется тема возвращения домой. В свое время главная героиня, Мона де ля Фет, была одной из самых ярких певиц парижской оперы. Пораженный ее талантом барон Шрауди фон Кифер (вампир) похищает ее, обращает в вампира и увозит в свой замок, находящийся в стране Драхсильвания. После многих лет заточения, скрашиваемых лишь летучей мышью Фредериком, ее единственным другом, Мона сбегает и начинает долгий путь домой — в Париж, чтобы продолжить карьеру певицы. События игры происходят на 1880-е гг., а источником вдохновения для авторов послужили классические фильмы о вампирах эпохи 1930-1940-х гг.

Превращение в кровососа не прошло даром — Мона обрела массу полезных способностей. Она научилась превращаться в летучую мышь и

Рубрику подготовил: **Игорь Варнавский**

газ, гипнотизировать людей, управлять погодой, призывать волков, тех же летучих мышей и крыс и, разумеется, пить кровь людей. С кровью надо быть осторожнее — слишком большое ее количество может вызвать полноту, а это для оперной звезды недопустимо. Авторы оригинальны во всем: даже инвентарь выполнен в форме гроба.

Интерфейс в игре радиальный, в форме монетки (а-ля **Full Throttle** или **Curse of Monkey Island**), в которую будут постепенно добавляться новые способности, а взаимодействие с Фредериком осуществляется на манер **Sam & Max Hit The Road**. Все действия и события скрупулезно заносятся в журнал, так что ломать голову над тем, какой пазл вы пропустили, не придется. Очень мудрое решение: нет ничего хуже, чем застрять в квесте, не понимая, что же именно ты делаешь не так.

Релиз **A Vampyre Story** состоится лишь в 2006 г., но записывать ее в список самых ожидаемых игр можно уже сейчас — проекты от столь именитых команд выходят нечасто.

■ BATTLESTATIONS: MIDWAY

Жанр: Action/Стратегия ■ **Издатель:** SCI Entertainment Group ■ **Разработчик:** Mithis Games ■ **Похожесть:** Destroyer Command, Battlefield 1942 ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сетевая игра:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** 2-й квартал 2005 года



Свершилось. Военно-морские симуляторы, долгое время ублажавшие одних лишь хардкорщиков, наконец повернулись лицом к народу. **Silent Hunter III**, сверкнув белозубой улыбкой голливудского блокбастера, демонстративно отринул незыблемые заветы симуляторов (убогая графика, сверхвысокая сложность) и сделал ставку на зрелищность. За ним последует **Battlestations: Midway**.

Строго говоря, разработчики игры **Mithis Games** не являются первопроходцами на этом поле (равно и авторы **Silent Hunter III**). Сильно "облегченные" военно-морские симуляторы существуют уже давно, но до сих пор их делали только японцы (см. приставочную серию **Naval Ops**). Японские игры, однако, не снискали особой любви в силу чрезмерной аркадности, а вот у **Battlestations: Midway** на то есть все шансы. Уровень симуляции здесь находится как раз на той отметке, когда играть не слишком сложно и при этом интересно. "Симулируется" все, что присутствует на поле боя: корабли (от торпедных катеров и катеров-охотников до авианосцев), подводные лодки, авиация. Управлять кораблями можно собственноручно, а можно отдать это на откуп AI, а самому занять позицию у орудий или торпедных аппаратов. Надоело? Тогда попробуйте себя в роли капитана подлодки или пилота самолета (доступны истребители, штурмовики, торпедоносцы и пикирующие бомбардировщики).

Состояние кораблей отображается не абстрактными хит-пойнтами





или полоской энергии, а внешним видом судна. Повреждения, полученные кораблем во время боя, сказываются на его боеспособности, поэтому вам придется заниматься еще и спасательными мероприятиями: тушением пожаров, подведением брезентовых пластырей под пробоины, откачиванием воды из затопленных отсеков. Самолично бегать по кораблю, показывая, где и что следует исправить, разумеется, не нужно: в случае попадания на экран выводится схема корабля, и вам останется лишь пометить поврежденный отсек и указать команде, что надо сделать в данной ситуации.

В игре отражены сражения только на тихоокеанском театре военных действий (см. название), и это легко объяснимо: самые значимые морские сражения во время Второй мировой разворачивались между японцами и американцами.

■ CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

Жанр: Походная стратегия ■ **Издатель:** Senega Publishing ■ **Разработчик:** Mithis Games ■ **Похожесть:** Worms 3D ■ **Системные требования:** Не объявлены
■ **Сетевая игра:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Февраль 2004 года.

Масса разочарованных откликов и не слишком успешные продажи **Worms 3D** вызвали много споров о том, насколько оправдано применение пресловутого трехмерья в играх такого рода. И споров, заметьте, небезосновательных: 3D лишило обожаемых "Червяков" львиной доли их обаяния и сильно усложнило игру. Так стоит ли игра свеч? Не проще ли вернуться к проверенному веками 2D? Проще. Но никак не лучше. **Team17**, авторы **Worms 3D**, не смогли воспользоваться преимуществами третьего измерения, но это еще не говорит о том, что перенести подобные игры в 3D невозможно. Возможно — и **Creature Conflict: The Clan Wars** тому пример.

Общая идея игры исчерпывающе описывается фразой "Worms 3D встречают **"СамоГонки"**". От последних здесь — крохотные планетки, на которых, собственно, и выясняют отношения представители враждующих фракций, от **Worms** — все остальное. Кольчатых от греха подальше заменили другими животными (Койот, Волк, Бобр, Бабуин, Гиббон, Орангутанг,



КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

МедиаХауз

Включи смекалку
на полную катушку!

ЗАРАБОТАЛО!
мастерская изобретателя

102
увлекательные задачи
для истинных ценителей
головоломок!

от 10 лет

Магазины МедиаХауз:

- Компьютерная ярмарка на Тульской
Адрес: Варшавское шоссе д.9 стр.1Б,
4-й этаж, Голубая Линия, павильон 410-68
(м. "Тульская")
- Торговый центр "Горбушкин Двор"
Адрес: Багратионовский проезд, д.7,
2 этаж, павильон F2-040 (м. Багратионовская)
- Торговый центр "Электроника на Пресне"
Адрес: Звенигородское шоссе, д.4, павильон В-65
(м. "Улица 1905 года")
- Торговый центр "Черемушки"
Адрес: ул. Профсоюзная, д.56, павильон 1В-16
(м. "Новые Черемушки")

Консультации по программным продуктам:
(095) 737-88-55
Заказ дисков по Москве и России:
(095) 931-92-69
info@mediahouse.ru
www.mediahouse.ru



Свинья, Гвинейская Свинья, Овца, Бык, Кролик, Скунс и пр.). Модели зверей отображаются при помощи модной год назад технологии cell-shading. Сами персонажи двумерны, но нарисованы и анимированы они столь хорошо, что возникает полная иллюзия их трехмерности. Особыми спецспособностями обладают не только отдельные бойцы (Койот, скажем, быстро бежит, а Скунс, разумеется, жутко воняет), но и команды в целом. Команды именуются кланами, и всего этих кланов будет три (четвертый можно «открыть», только пройдя кампанию из шестнадцати миссий).

Сражения, как и в Worms, ведутся в походном режиме под аккомпанемент назойливо тикающего таймера. С одним исключением: в режиме Free Shot Mode за один ход можно отдать распоряжения сразу нескольким бойцам (но тоже по очереди). Перед началом схватки надо будет экипировать всю свою банду оружием (у каждого члена команды есть свое, уникальное оружие; дополнительные стволы надо будет покупать) и расставить подопечных по карте.

Планеты (так и тянет сказать «карты») в Creature Conflict, как уже говорилось, не превышают нескольких десятков метров в диаметре, но на поверку они оказываются куда просторнее уровней-коммуналок из Worms 3D и Worms Forts: Under Siege. Деструктивный диалог между представителями разных кланов ведется с применением уже знакомого оружия (базуки, мортиры, гранаты, коктейли Молотова, авиаудары и так далее) и в полном согласии со всеми законами физики. На вопрос о том, что случится, если зверушки, увлекшись, разнесут одну из шестнадцати присутствующих в игре планеток на мелкие кусочки, разработчики предпочли не отвечать, но отрицать возможность такого исхода событий не стали. Оружие, кстати, не универсально — ствол, который хорош против живой силы, может оказаться совершенно бесполезен, когда потребуются снести какое-либо здание. На уровнях присутствует множество интерактивных объектов (двигающиеся платформы, гейзеры, катапульты), которые вносят некоторое разнообразие в тактическую составляющую игры.

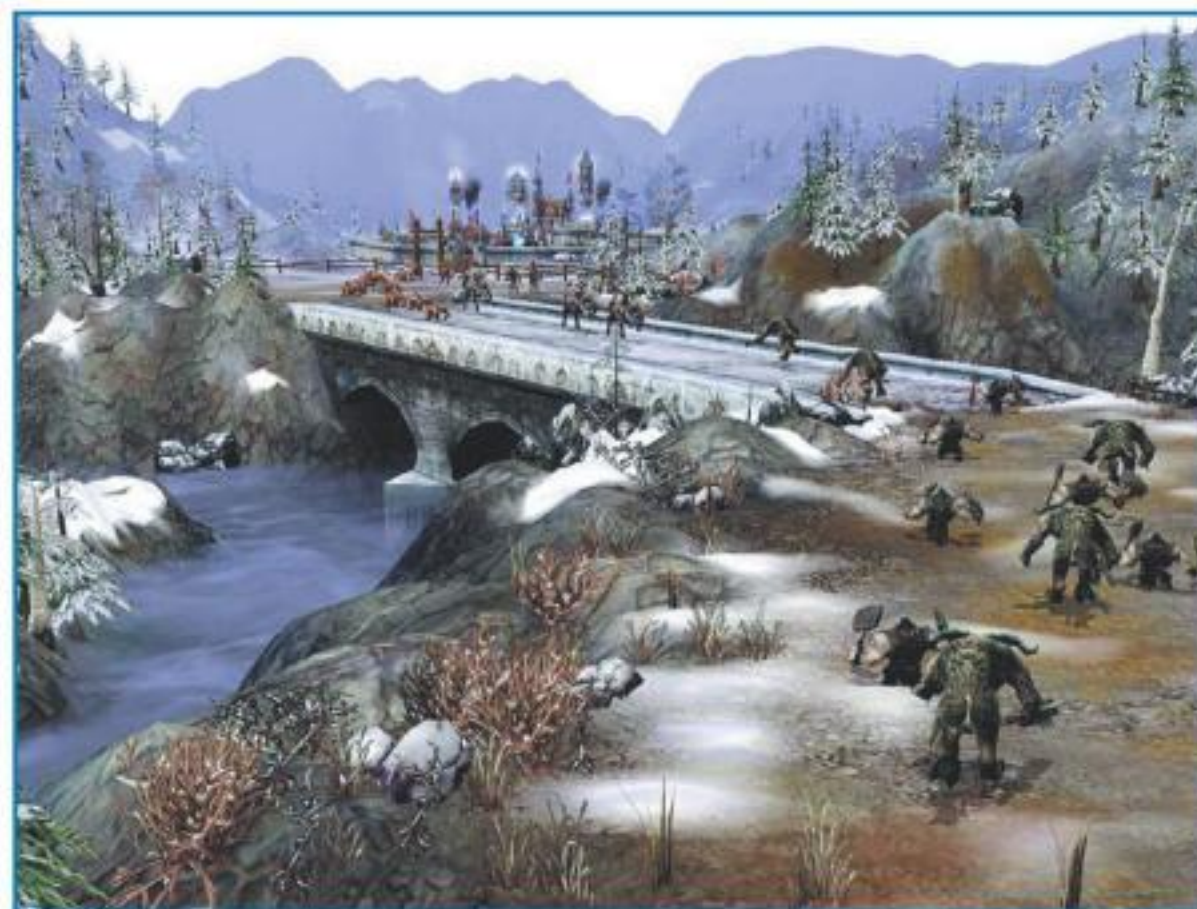
Памятуя о невероятной популярности мультиплеера в Worms, разработчики прикрутили целую кучу разнообразных режимов: Totem Tag (требуется захватить некий тотем раньше противника), Hill Mastery (удержать какую-то точку дольше противника), Pillage (побеждает тот, кто соберет больше ящиков с золотом), Free the Prisoners (освободить пленных).

Настораживает лишь один момент: Nexus, предыдущий проект Mithis Games, два раза переименовали (из Imperium Galactica 3 в Galaxy Andromeda и лишь потом — в Nexus) и бесцельное количество раз откладывали. Теперь то же самое, похоже, может приключиться с Creature Conflict: за год, прошедший с момента анонса, игру успели уже один раз переименовать (первоначальное название — Animal Planets: The Clan Wars) и несколько раз отложить...

DRAGONSHARD

Жанр: RTS ■ **Издатель:** Atari ■ **Разработчик:** Liquid Entertainment ■ **Похожесть:** Armies of Exigo, LotR: The Battle for Middle-Earth, Warcraft III ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сетевая игра:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Март 2005 года

Похоже, сотрудников Liquid Entertainment не устраивает ярлык Warcraft III-клоноклепателей, прочно приклеившийся к ним после Battle Realms и The Lord of the Rings: War of the Ring. Объяснить появление Dragonshard, игры перпендикулярной Warcraft III буквально во всем, довольно сложно.



Первое, чем обращает на себя внимание этот проект, — безапелляционный отказ от системы героев. Героями здесь не рождаются — ими становятся. Достичь подобного статуса может любой юнит, прошедший через большое количество битв. Суперюниты являются не только ядром вашей армии, но необходимым элементом при формировании отрядов. В отличие от большинства других стратегий каждая группа юнитов, объединенная под командованием героя, выступает как единая боевая единица, а урон, причиняемый ее бойцами, существенно выше, чем у отдельных солдат.

По иному организована и схема возведения базы. Второстепенные сооружения возводятся лишь в радиусе действия главного здания. Радиус этот не слишком велик, поэтому перед строительством нового сооружения придется десять раз подумать, где и как его расположить. Два здания одного типа, возведенные рядом друг с другом, автоматически объединяются и апгрейдируются (казарма, к примеру, начнет выпускать более мощных бойцов). Возведя по соседству еще и церковь, вы будете получать уже готовых паладинов.



Классическому фэнтези указали на дверь, заменив его экзотической, но практически неизвестной вселенной Eberron за авторством Wizard of the Coast. Здесь в порядке вещей такая экзотика, как домашние динозавры, одушевленные големы и замки высотой в приличный небоскреб. При всем при этом в фундамент Dragonshard залита система Dungeons & Dragons (версия 3.5).

Карты в Dragonshard двухуровневые на манер Armies of Exigo. Базы и источники ресурсов (коих тут всего два вида — золото и мана) располагаются на поверхности. Подземелья же используются для нанесения внезапных ударов с неожиданных направлений и, разумеется, для прокачки юнитов на пещерных монстрах.

STILL LIFE

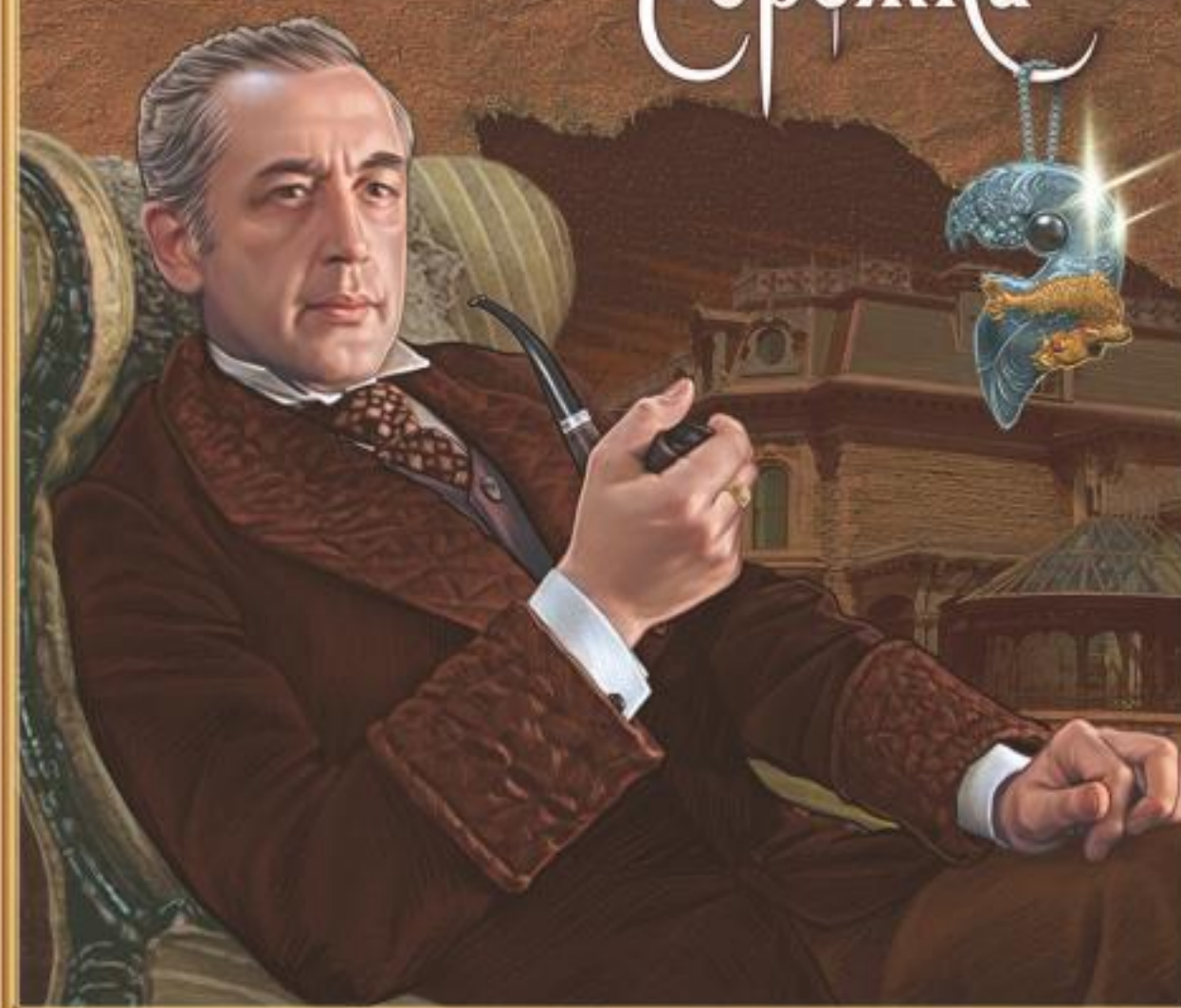
Жанр: Квест ■ **Издатель:** XS Games/Microïds ■ **Разработчик:** Microïds Canada ■ **Похожесть:** Post Mortem, Pandora Directive, Under a Killing Moon, CSI ■ **Системные требования:** CPU 500 (800) MHz, 128 (256) Mb RAM, 16 (32) Mb Video ■ **Сетевая игра:** Нет ■ **Дата выхода:** Первый квартал 2005 года

Чикаго, наши дни. За агентом ФБР Викторией Макферсон тянется шлейф из пяти нераскрытых убийств. Убийств, заметим, с подозрением на деятельность очередного культа. Виктория, несмотря на прекрасное образование и врожденный талант криминалиста, никак не может сдвинуть дело с мертвой точки, и это неудивительно — убийца практически не оставляет следов. Зацепка, как водится, обнаруживается там, где ее ожидаешь найти меньше всего. Из разговора с отцом героиня неожиданно выясняет, что ее дед в свое время занимался расследованием похожего преступления. Виктория поднимает его документы и с удив-

В продаже с октября

Шерлок Холмс

Загадка серебряной сережки



Великого сыщика озвучивает
Василий Ливанов



«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки» — это новая история о великом сыщике, полная тайн и захватывающих приключений. Она была создана для вас страстными поклонниками творчества Артура Конан Дойла.

Устроив торжественный прием в честь возвращения любимой дочери Лавинии, сэр Бромсби и не подозревал, что этот ужин окажется для него последним...

ВАС ОЖИДАЕТ...

- ... ВСТРЕЧА С ЛЮБИМЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ
- Знаменитый детектив и его столь же известный друг и помощник снова в деле! Вы ведете расследование от лица Шерлока Холмса и доктора Ватсона
- 30 часов расследования! В работе вам помогают инспектор Лестрейд, Майкрофт и миссис Хадсон

... ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛОНДОН

- 5 великолепно прорисованных уровней! В общей сложности вам предстоит посетить и обследовать 40 красивейших уголков города

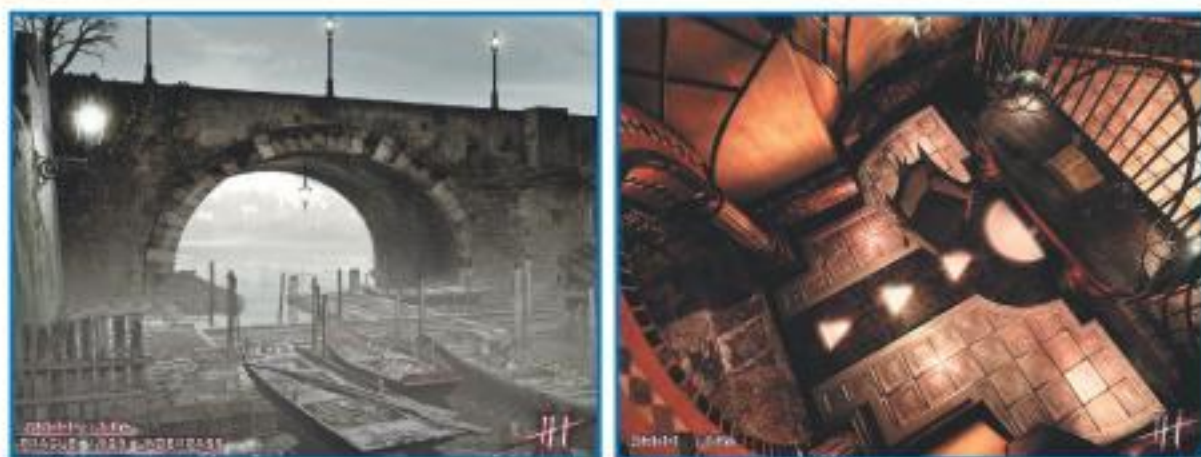
... ПРОСТО КРАСИВАЯ ИГРА

- 20 великолепных видеороликов
- Превосходная музыка Паганини и Мендельсона



© Frogwares, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Frogwares
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru



лением понимает, что убийства не просто похожи — они совпадают в мельчайших деталях. Еще большее удивление испытаете вы, когда узнаете, как зовут ее дедушку — Густав Макферсон. Да-да, тот самый детектив Густав Макферсон, протагонист позапрошлого квеста **Post Mortem!**

Still Life не является сиквелом **Post Mortem**, это скорее так называемый спин-офф, другая игра в той же вселенной. События разворачиваются сразу в двух временных промежутках — в Чикаго образца 2004 года (когда мы играем за Викторию) и в Праге 1929 года (когда на сцену выходит Густав). Появление дедушки обставлено вполне логично: всякий раз, когда Викки читает записи своего постмортального пращура, она мысленно переносится в ту эпоху — и мы вместе с ней. Несмотря на «детективную» направленность, **Still Life**, если верить сотрудникам **Microids**, не станет дотошным симулятором криминалиста на манер бесконечного сериала **Crime Scene Investigation**. Головоломки такого рода, безусловно, будут (для этого авторы даже сделали полноэкранный инвентарь с возможностью приближать предметы для их внимательного изучения), но в небольших количествах.



Вести диалог, выбирая ответ на каждую реплику из списка в пять-шесть позиций, как это было в **Post Mortem**, больше не придется — **Microids Canada** применили более простую и интуитивную систему. Зажимаем левую клавишу мыши — и переходим на официальный тон. Зажимаем правую — и разговор сразу же становится неформальным. Один и тот же диалог с, например, полицейским, первым прибывшим на место преступления, может выглядеть так: «Тело в комнате, детектив Макферсон. Там сейчас только врач, он пытается установить причину смерти». И так: «Привет, Викки. Этот чувак — полный псих! Я такого <вымарано цензурой> в жизни не видел! Иди сама посмотри!» Все разговоры, дабы не запутаться и не потерять нить расследования, фиксируются в дневниках Виктории и Густава.

За визуальную сторону игры отвечает популярный среди создателей квестов движок **Virtools**, а там, где его возможностей не хватает, на помощь приходят, разумеется, видеоролики. И кто после этого говорит, что жанр **adventure** мертв? Он не только жив, но и замечательно пахнет! ■



АЛЕКСАНДР

Михаил "Wish" Бузенков

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Real-time Strategy ■ Издатель: GSC World Publishing/Ubisoft ■
Разработчик: GSC Game World ■ Похожесть: Age of Empires, Казаки:
Европейские войны ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Ноябрь 2004 года

www.alexanderthemovie.com

10 ноября прошлого года, в Мадриде, не побоимся этого слова, культовый режиссер Оливер Стоун ("Прирожденные убийцы", "Взвод", "Поворот") приступил к съемкам исторического боевика "Александр", посвященного Александру Македонскому. На данный момент работы над фильмом близки к завершению, и уже 5 ноября нынешнего года он поступит в прокат. Параллельно с релизом киноленты в продаже появится одноименная игра, которая создается в стенах наших старых знакомых — украинской компании GSC Game World. Из всей запланированной стратегической линейки GSC (также разминаются перед релизом "Казаки 2" и "Герои уничтоженных империй") "Александр" появится на свет первым, а значит — мы сможем оценить все возможности хваленного графического движка еще до выхода самих вторых "Казаков". Пройти мимо такого знакового события редакция "Игромании", разумеется, не могла. Для выяснения эксклюзивных подробностей мы обратились к ведущему PR-менеджеру GSC Game World Олегу Яворскому.

"Игромания" ([И]): Олег, здравствуйте! Мы жаждем по-

дробностей! Поведайте нам о сюжете игры. Какие исторические сражения будут представлены в "Александре"? Может быть, штурм Фив или битва у Гавгамел? Каким образом будут реализованы кампании? Увидим ли мы в игре кого-нибудь из персонажей одноименного фильма?

Олег Яворский ([ОЯ]): Сюжет кампании за Александра повторяет его удивительный путь — от наследника трона небольшой греческой державы до властелина мира. 15 сюжетных миссий (в каждой — несколько мини-заданий) по стопам Александра Македонского.

Что же до трех остальных кампаний (Египет, Персия и Индия — по 5 миссий на каждую), то они выдержаны в жанре альтернативной истории. Дарий жаждет наказать выскочку Александра за посягательство на его земли и трон; Нектонеб, наследник древних фараонов, хочет свободы и мира для своей страны; а вождь Пор стремится к единению раздробленной Индии, а заодно хочет продемонстрировать Александру, что индийские слоны — это вам не фунт изюму. Игрок сможет принять участие в битвах при Херонее,

Гранике, Иссе, Гидаспе, посягнуть на твердыни Тира и Таксилы, а также поучаствовать в других вековых исторических битвах. Что касается героев, то из фильма в игру перекочевали, разумеется, сам Александр, а также Дарий, Аристотель, Пор и другие. Хочу отметить, что сюжет нашей игры не повторяет напрямую событий фильма. Однако товарищ Стоун и компания его одобрили и утвердили (улыбается).

Напомним, что все заявленные в игре исторические битвы имели ключевое значение в процессе экспансии юного полководца на Восток. Битва у реки Граник — это первое открытое столкновение македонской и персидской конницы. После затяжной рукопашной схватки более организованные македонцы обратили противника в бегство, тем самым открыв путь к освобождению греческих городов Малой Азии. Играя в "Александра", мы сможем кардинально пересмотреть предложенную персами стратегию. Например, нас вряд ли будет волновать негласный кодекс чести, заставивший броситься обороняющиеся войска в лобовую атаку. Вариантов ведения боя у реки Граник, на самом деле, куда больше, чем

трактует история. А ведь есть еще не менее интересный штурм Тира, который продолжался более семи месяцев. А также сражение у левого берега Гидаспе, в котором кроме пеших войск и конницы использовались слоны...

Для придания проекту большей кинематографичности каждую кампанию "Александра" будут предварять соответствующие ролики из фильма. Помимо этого в игру перекочевали и некоторые музыкальные композиции. Часть из них можно прослушать, если вы отправитесь по адресу (www.alexandersoundtrack.com)

[И]: В пресс-релизе говорится о том, что отдельные юниты и здания выполнены в 3D. Однако не так давно вы заявляли, что использование трехмерной анимации при лимите в 64 000 бойцов превратило бы "Казаков 2" в пошаговую стратегию. Так где же правда? Какие именно элементы выполнены в 3D?

[ОЯ]: В 3D в "Александре" выполнены корабли, стены, пирамиды, мосты и дамбы — это что касается зданий. Что до юнитов — по трехмерным картам теперь гу-



- 1 Размещать войска на башнях, к сожалению, нельзя.
- 2 Разрозненные войска будут терять мораль гораздо быстрее организованных в шеренги юнитов.
- 3 Отличить героя от общей массы юнитов можно будет по божественному сиянию над его головой.
- 4 В то время как слоны готовятся к бою, священные коровы мирно щиплют травку.
- 5 Несмотря на изобретение колеса, собранный урожай доставляется рабочими вручную.

Александр и кино

Всего в истории мирового кинематографа насчитывается три картины об Александре Македонском: датский немой фильм 1917 года, американский 1956 года, в котором на роль полководца был приглашен Ричард Бартон, и греческий — 1980 года. Голливудский вариант экранизации характерно выделялся на фоне остальных, благодаря наличию масштабных батальных сцен и истории любви Александра к божественной Барзинеи.

Разумеется, очередная высокобюджетная постановка — это было вопросом времени. Так и оказалось — в начале XXI века было анонсировано сразу 4 фильма про Александра. И это —

не считая многочисленных телевизионных проектов. Впрочем, подобный ажиотаж продлился недолго, и к началу 2003 года в производстве остались всего лишь две картины: “Александр Великий” База Лурманна, главные роли в котором должны были сыграть Леонардо ДиКаприо и Николь Кидман, и “Александр” Оливера Стоуна.

Идея создания фильма об Александре Великом пришла Стоуну еще в конце девяностых годов. Первоначально на ведущую роль планировалось пригласить Тома Круза, однако, по объективным причинам, сыграть двадцатипятилетнего полководца он не смог. Затем был утвержден

Хит Леджер, но в мае 2002 года на роль Александра пригласили звезду “Телефонной будки” — Колина Фаррелла.

На поиске подходящих актеров проблемы Оливера Стоуна не закончились. В середине 2002 — резкая нехватка финансирования. В результате съемки фильма были временно приостановлены. В декабре того же года все проблемы по обеспечению бюджета картины взяла на себя компания Warner Brothers. Неожиданные трудности ожидали “Александра” в Индии. Обещанные режиссеру слоны совершенно не поддавались дрессировке, и съемки пришлось переносить в Таиланд.

В середине июля 2003 на роль матери Александра (Олимпии) была утверждена Анжелика Джоли. В сентябре поступило сообщение о том, что в роли отца великого полководца (царя Филиппа II) выступит Вэл Килмер. Кроме того, в съемках фильма приняли участие Энтони Хопкинс и Джаред Лето, сыгравшие ближайших генералов Александра — Птолемея и Гефестиона.



ляют не менее трехмерные слоны, баллисты и катапульты. Остальные бойцы спрайтовые. В технологическом плане нам удалось добиться визуального “симбиоза” 2D и 3D и плавной работы игры при обилии юнитов на экране. Сейчас ведется работа по возведению памятника нашим программистам.

Оценить все плюсы графического исполнения “Александра” можно уже сейчас — взгляните на окрестные скриншоты. Отчетливо видно, что, несмотря на свою вызывающую трехмерность, слоны и катапульты очень органично смотрятся на фоне спрайтовых бойцов. Кроме того, выбранная разработчиками изометрия позволяет довольно четко определять радиус поражения дальноточных юнитов, что немаловажно, учитывая масштабы предстоящих баталлий.

[И]: На форуме игры вы отмечали, что геймплей “Александра” будет принципиально отличаться от “Казаков”. Нам (и нашим пытливым читателям) хотелось бы узнать подробнее, какие элементы были привнесены в игровой процесс, а какие “приказали долго жить”.

[ОЯ]: Геймплей “Александра” скорее ближе к первым “Казакам”. Здесь будет помиссионная структура кампании, схожая концепция интернет-игры. Схема добычи ресурсов также перекочевала из нашей первой стратегии (правда, в “Александре” ресурсов на один меньше, и они не расходуются на выстрел). Естественно, не обойдется и без фактора боевого духа, однако здесь он предстанет в упрощенном виде. В “Александре” мораль зависит от опыта юнитов, типа формации, количества солдат в ней, а также от индивидуальных бонусов героев.

Также имеет значение, с какой стороны нанесен удар по отряду — в передние ряды или в тыл. Но обратить войско в бегство, как в грядущих “Казаках 2”, нельзя.

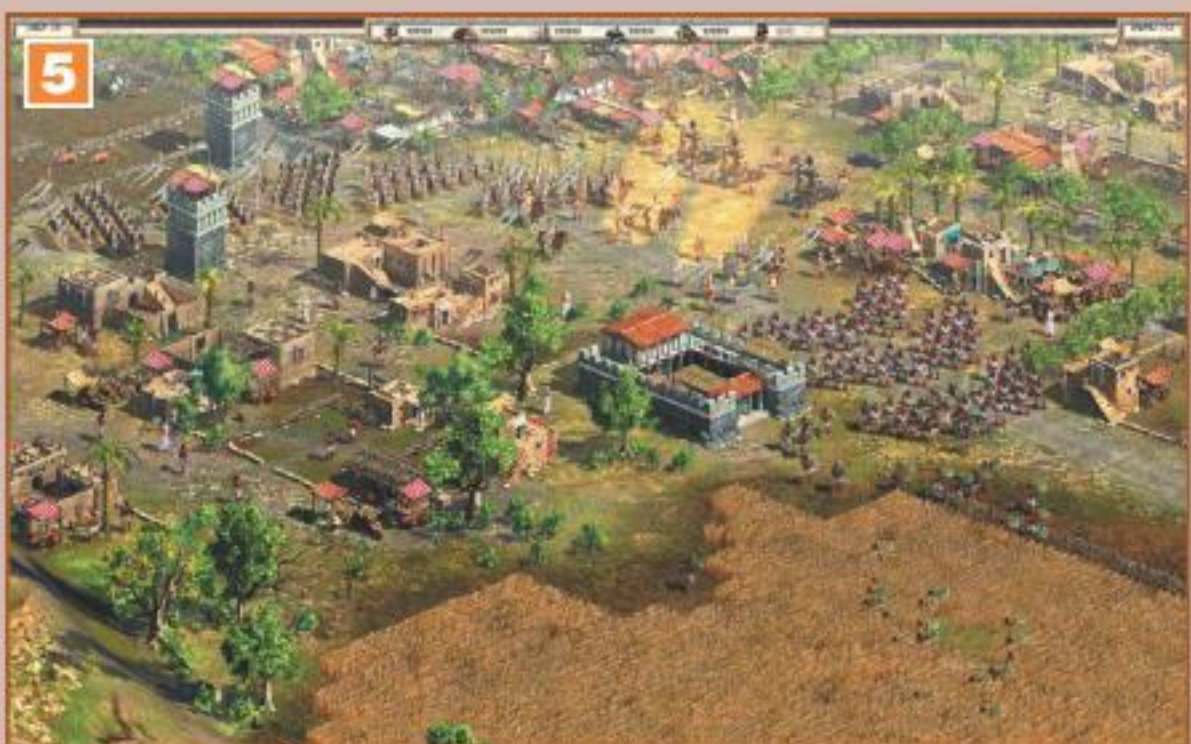
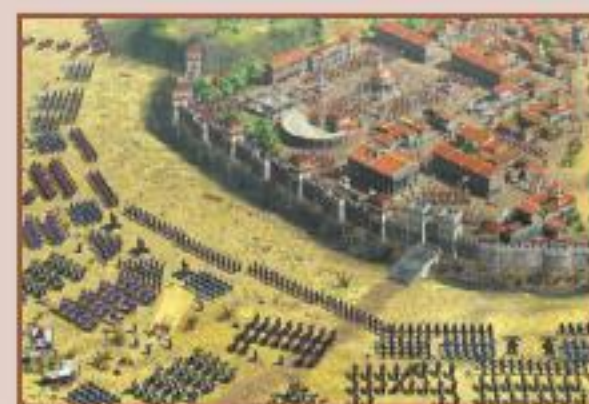
Местные герои будут принимать деятельное участие в развале и становлении великих держав. У каждого из них своя специализация — одни дают серьезную прибавку к атакующим и защитным параметрам войск, другие — ускоряют процесс развития, врачуют свои и замедляют вражеские юниты.

В процессе игры герои будут накапливать опыт. В кампании он выдается за рациональность и

эффективность использования войск, удачно выполненное задание и скорость прохождения миссии. По результатам игроку сообщат, насколько “вырос” его протез, и позволят улучшить один из героических бонусов. Разумеется, смерть героя ведет к автоматическому провалу миссии.

[И]: Олег, а что у игры с индивидуальностью отдельных наций? Вы ограничились уникальным набором юнитов, или у фракций имеются какие-то фирменные тактические преимущества? Кстати, сможем ли мы захватывать строения противника?

[ОЯ]: И Македония, и Персия, и Египет, и Индия обладают уникальными бонусами, древом развития и, конечно, героями. Кроме того, помимо базового набора юнитов, доступного всем сторонам на начальном этапе, в распоряжение каждой из наций предоставлены уникальные бойцы, каждый из которых имеет реальный исторический прототип. Это, к примеру, греческие сарисофоры и хипосписы; персидские “бессмертные” и лучники верхом на верблюдах; индийские разведчи-



ки и слоны; египетские колесницы и нубийские лучники. И это, замечу, далеко не полный список! Поскольку юниты в "Александре" не близнецы-братья, тактика стран соперниц отличается. Как именно — увидите на поле боя (улыбается). А вот захватывать вражеские строения нельзя.

Самое интересное, что сам факт появления в игре уникальных юнитов еще ни о чем не говорит. Здесь важно знать, насколько грамотно реализованы их специфические особенности. Нам удалось таки вытащить из Олега подробности. Так, македонские сарисофоры использовались исключительно как юниты задних шеренг, поскольку длина сарисы (двуручного копья) позволяла атаковать противника без непосредственного с ним контакта. Любые перестроения фаланги требовали определенного времени и точного выполнения команды каждым бойцом. На данный момент информации о сарисофорах хватает, и затруднений у GSC в плане их создания возникнуть не должно, чего не скажешь о персидских "бессмертных". До сих пор точно не известно, какое же все-таки оружие они использовали: то ли это был лук, то ли легкие метательные копья. Также остается неясным, были ли у них щиты и панцири. Кто представит перед нами в качестве "бессмертных" в финальной версии игры — остается только гадать.

В "Александре" игрок сможет окружить поселение мощными стенами и, разместив на них стрелков, пресекать неправомерные посягательства врагов на свою территорию. А враг, в свою очередь, сможет попытаться уничтожить постройки игрока посредством катапульт и баллист. Штурм городских стен несколько упрощен по сравнению со **Stronghold**, но при этом остается таким же важным компонентом игры, как добыча ресурсов и строительство.

[И]: Олег, а как в "Александре" обстоят дела с морскими баталиями?

[ОЯ]: Воде и морским сражениям в "Александре" уделено не меньше внимания, чем в первых "Казаках". Есть некоторые миссии, в которых акцент сделан именно на море.

Нехватку водных ландшафтов, если таковая вообще будет иметь место, легко восполнить посредством игрового редактора. Чуждые творческого порыва игроки смогут воспользоваться заранее подготовленным генератором случайных карт.

Из многопользовательских режимов игры в "Александре" будет доступен традиционный **skirmish**, а также рейтинговые и нерейтинговые онлайн-поединки, в которых смогут одновременно участвовать до 7 человек.

[И]: Насколько нам известно, издавать "Александра" будут Ubisoft. Как ведут себя французы? Принимают участие в креативном процессе?

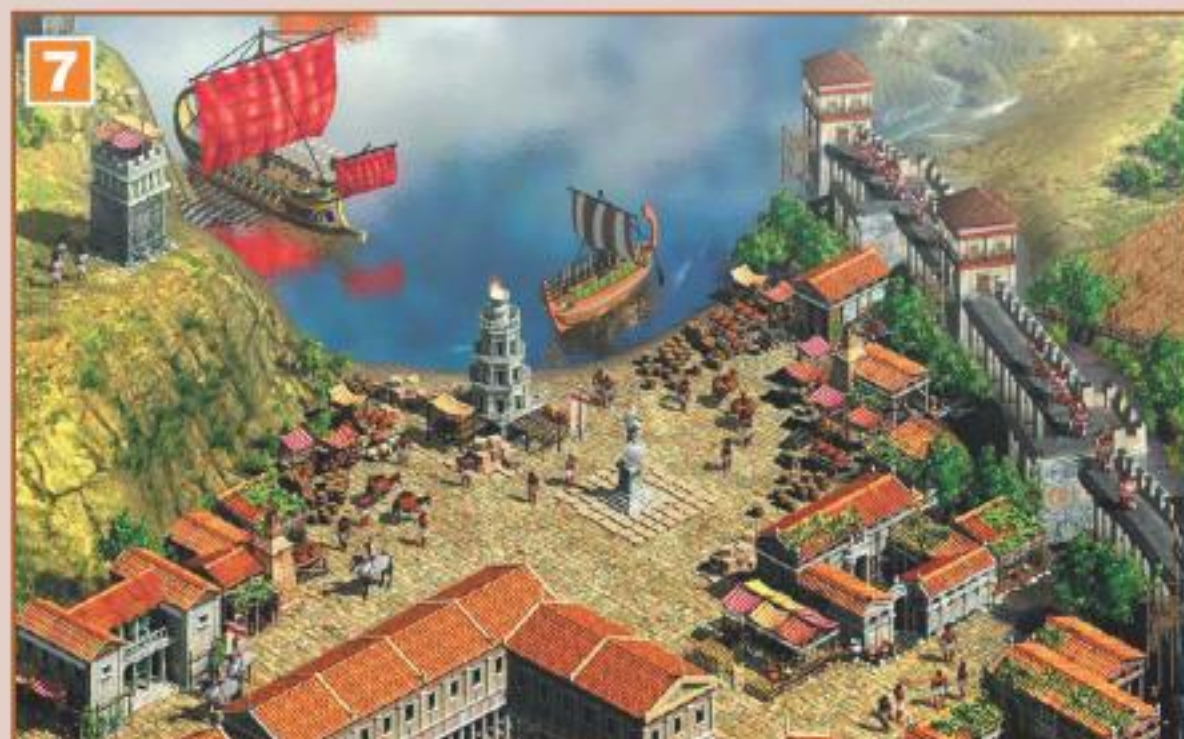
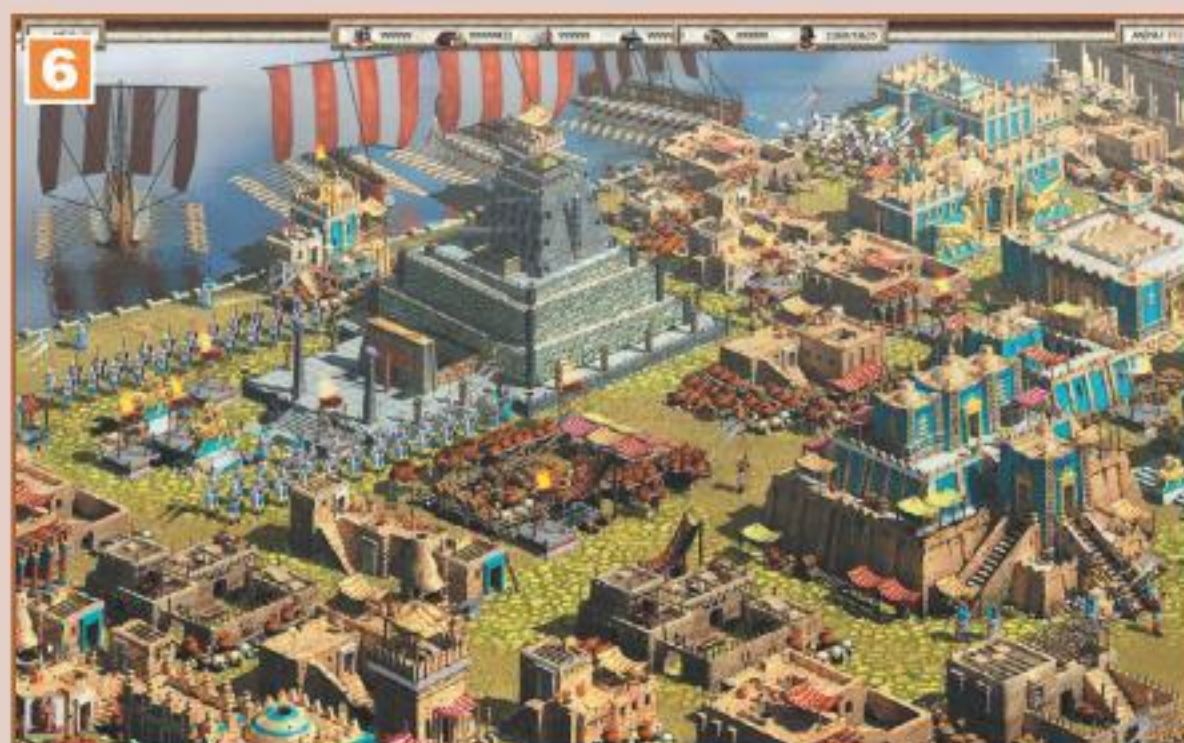
[ОЯ]: Ubisoft — это и издатель, и, в некотором роде, соавтор проекта. Они высоко сидят и далеко глядят — наблюдают за созданием игры и соблюдением этапов разработки. Однако этим деятельность французов не ограничивается — они оказывают посильную помощь в разработке проекта. У них огромный опыт в издании топовых продуктов, к которому, несомненно, стоит прислушиваться.

[И]: Уфф. Ну что ж, ответы более чем исчерпывающие! Большое спасибо, и удачи вам с проектом!

[ОЯ]: Всегда пожалуйста, заходите еще!



Мы уже давно привыкли к тому, что проекты, созданные на основе голливудских блокбастеров, вызывают в лучшем случае недоумение, а в худшем — омерзение. **Shrek 2: The Game**, **Enter The Matrix**, **Catwoman** — список можно продолжать... У нас, однако, есть все основания полагать, что к проекту GSC Game World эта пагубная тенденция не имеет ровным счетом никакого отношения. Создаваемый на стыке реализма **Stronghold**, массовости баталлий "Казаков" и исторической насыщенности **Age of Empires** "Александр" сохраняет все прелести классической стратегии в реальном времени. И за это ему отдельное спасибо! ■



1 Осада с моря впервые использовалась Александром при взятии Тира.

2 Взгляните на верхнюю часть скриншота. 999999 ресурсов при ограничении в 6550 бойцов! Маленькие дизайнерские хитрости GSC.

3 При помощи различных боевых формаций можно воссоздать даже великую македонскую фалангу.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

"Александр" Оливера Стоуна, полный эпических битв и голливудских физиономий, и "Александр" от GSC Game World, объединивший в себе добротный исторический сюжет с прелестями графического движка вторых "Казаков". Делайте свой выбор!

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ПО ВСЕЙ РОССИИ

Битва магов

S M S - И Г Р А

ОТПРАВЬ КОМАНДУ НА НОМЕР

ON 2580

СТАНЬ БОЕВЫМ МАГОМ
ВЫБЕРИ ЯРОСТЬ,
ЖИЗНЬ ИЛИ МОЩЬ
СРАЖАЙСЯ
ПОВЕЖДАЙ



ПОДРОБНОСТИ НА WWW.BITVAMAGOV.RU

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ДАТА ВЫХОДА

■ Жанр: RTS ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: G5 Software ■

Похожесть: Блицкриг ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

4-й квартал 2004 года

www.int.games.1c.ru/cm

В самом конце романа Рея Брэдбери "451 градус по Фаренгейту" главные герои книги, выжившие после ядерной войны, рассуждают о том, что теперь человечество получило достаточно наглядный урок, такое больше никогда не повторится. Наивные простаки, они забыли об одной непреложной истине: люди не учатся на своих ошибках. Даже если следствием одной из таких ошибок стало почти полное уничтожение человечества.

Перекрестное опыление

Что бы произошло, случись в 1962 году у кого-нибудь из руководителей двух сверхдержав нервный срыв? Представьте, что кто-то из них нажал-таки на заветную красную кнопку? Именно такими вопросами задались авторы "Карибского кризиса". И сами же дали на него ответ. Случилась бы она самая — широкомащтабная война с применением ядерного оружия.

Местная история развивается следующим образом: американцы нанесли удары по круп-

нейшим городам Советского Союза, а СССР, в свою очередь, сровнял с землей Нью-Йорк, Вашингтон, Лос-Анджелес и столицы стран Западной Европы. Великобритания огрызнулась на сателлиты СССР в Восточной Европе. Массированные бомбардировки привели к катастрофическим последствиям, но выжившая часть человечества даже и не подумала складывать оружие. Началась жестокая борьба за природные ресурсы (прежде всего чистую землю и воду), которых на планете осталось крайне мало. Ядерные запасы были уже опустошены, поэтому воевать пришлось "обычным" оружием. Одновременно северные страны (прежде всего СССР), предчувствуя скорое наступление "ядерной зимы", приступили к переселению своего населения ближе к экватору — туда, где теплее.

Мир разделился на четыре лагеря: СССР, Китай, англо-американский союз и альянс Франции и Германии. Две сверхдержавы, несмотря на большие потери, сумели сохранить значительный

военно-экономический потенциал и прежнее влияние, поэтому основная борьба развернется именно между Союзом и США. Плохая оснащенность армии Китая компенсируется их огромными людскими ресурсами. Франция и Германия окажутся, вероятно, самой слабой стороной: во-первых, из Второй мировой войны они вышли сильно ослабленными, а во-вторых, Германии в то время было запрещено иметь значительные вооруженные силы. Тем не менее разработчики уверяют, что войска немцев будут вполне боеспособны.

Вероятный сценарий? Более чем — авторы "Карибского кризиса" не порол отсечину, а всего лишь попытались предсказать вероятный исход конфликта.

Варгеймостратегия

Назвать "Карибский кризис" очередной RTS на движке "Блицкрига" нельзя не только из-за неинтересной сюжетной завязки (за то, что перед нами стратегия не о Второй мировой войне, уже хочется накинуть проекту пару

баллов сверху). Есть еще несколько причин.

Первая — наличие стратегического режима. Внешне он напоминает классический варгейм. Имеется плоская карта какой-либо области, по которой разбросаны различные объекты — населенные пункты, заводы, аэропорты, радиолокационные станции. И наши, и вражеские армии отображаются в виде разноцветных иконок, а передвижение по карте осуществляется исключительно в пошаговом режиме. Когда мы вплотную приближаемся к войскам противника или к объекту, который находится под вражеским контролем, появляется окошко с картой окрестностей и списком заданий. Мы можем либо вступить в битву и в реальном времени выяснить отношения, либо доверить это дело компьютеру, который проведет бой автоматически и выдаст наиболее вероятный результат. Вероятным он, впрочем, будет лишь в теории: AI ведет расчет по какому-то странному алгоритму, из-за чего проиграть можно даже в самых легких заданиях. Есть и обяза-



- 1 Положению китайцев не позавидуешь: им надо захватить нефтебазу в целости и сохранности.
- 2 Зеленые лужи — это зараженные зоны. Приближаться к ним категорически не рекомендуется.
- 3 Условность, присутствующая практически во всех RTS: в городах нет мирного населения.
- 4 Острова техники со временем исчезают.



тельные миссии, пропустить которые не получится при всем желании. Присутствующие на карте объекты, о которых шла речь выше, имеют исключительно важное значение. Захват противником аэропорта, к примеру, лишит вас поддержки авиации, а потеря нефтеперерабатывающего завода затруднит снабжение армии топливом. То же самое распространяется и на противника.

Задания не ограничатся банальным "захватить и уничтожить". Перед игроком будут вставать самые нетривиальные задачи: захват завода таким образом, чтобы нанести ему минимум повреждений, вывод войск из окружения, спасение военнопленных, располагающих ценной информацией.

Сами битвы, самая интересная часть игры, вызывают смешанные ощущения. С одной стороны, очевидно, что **G5 Software** старалась сделать свою игру реалистичной. Все юниты тщательно списаны с реальных прототипов (кроме танка Object 279 с четырьмя гусеницами, который был разработан специально для ведения войны в условиях ядерной зимы). Для каждой единицы техники учитываются такие параметры, как количество боеприпасов (причем

разные типы боеприпасов учитываются отдельно) и запас топлива. Личный состав постепенно набирает опыт. С другой стороны, в игре присутствует множество условностей. Взять, к примеру, танки. Отряд этих монстров одним залпом выкашивает целые легионы пехоты, шутя расправляется практически с любым противником, включая скопления вражеской бронетехники, и, не стесняясь, стреляет сквозь здания с предельно коротких дистанций.

Пехотинцы практически бесполезны, за исключением тех случаев, когда у них в руках оказываются противотанковые гранатометы. Штурмовать населенный пункт, занятый отрядом таких молодцев, приходится с большой осторожностью — одно неверное движение, и половина танковой колонны останется без башен. Ситуация усугубляется еще и несколько недоработанным pathfinding — танки и автомашины имеют обыкновение надолго застревать в узких местах.

Разработчики, впрочем, уверяют, что все зависит от уровня сложности. На низком выиграть довольно легко, даже если использовать тактику тупого раша. Но стоит вам поднять планку, как играть становится заметно



труднее. Игроку приходится постоянно думать о том, как бы выйти из боя с меньшими потерями. Наконец, на самом высоком уровне сложности действовать осторожно нужно даже при явном численном перевесе.

Интересной находкой стали юниты, предназначенные для очистки зараженных районов от радиоактивных веществ (NBC Squad). Такие территории встречаются на каждой карте и представляют собой серьезное препятствие для всех типов войск. Пехота, ступив на зараженную землю, моментально испускает дух, а техника взрывается. Приходится выгонять из NBC Squad бригаду радиационной защиты и начинать дезактивацию. Хитрые дизайнеры сделали все, чтобы обойти такие участки было невозможно (как правило, они расположены в узких местах), поэтому NBC Squad надо беречь пуще глаза — их потеря может оказаться фатальной.

Решена здесь и проблема излишне дальнобойной артиллерии. В "Блицкриге", как вы, наверное, помните, пушки били через всю карту, что сильно снижало значение других родов войск. В "Карибском кризисе" такого нет и в помине: артиллерия может вести огонь лишь по

тем целям, которые находятся в пределах одного экрана.

Авиация, как и в "Блицкриге", действует по принципу "прилетел-разбомбил-улетел". Напрямую можно контролировать лишь вертолеты, коих здесь три вида — боевые, десантные и разведывательные. Такое же "разделение труда" царит и среди самолетов (бомбардировщики, штурмовики и истребители).

Как уже говорилось выше, все миссии (а их будет около сорока) делятся на две категории: обязательные для прохождения и те, которые можно "промотать", доверив высчитывание результата компьютеру. Необязательные миссии генерируются случайным образом, путем перетасовки ряда условий — местонахождения и начального состава ваших сил (допустим, в этот раз вам дадут несколько танков и взвод пехоты, а в следующий — только подразделение танков).



В данный момент "Карибский кризис" находится на финальной стадии разработки и, по словам сотрудников G5 Software, ляжет на магазинные полки уже в конце этого года. Оснований не верить им нет: в нынешнем виде игра уже выглядит достаточно зрело. ■

Наследие



Это может показаться странным, но до недавнего времени российские разработчики практически не затрагивали в своих играх советскую действительность. Между тем на Западе эстетика СССР пользуется популярностью уже много лет, а число игровых проектов, где так или иначе фигурирует "Союз нерушимый" и все, что с ним связано, давно исчисляется сотнями. Сложилась парадоксальная ситуация: игры на эту тему разрабатывали все кому не лень, кроме, собственно, тех, кто с этой самой советской тематикой знаком лучше всего. Первыми за освоение советской "целины" взялись украинцы (см. **S.T.A.L.K.E.R., You Are Empty**). И вот наконец подключились наши разработчики в лице **G5 Software**. Последние в данный момент работают аж над двумя проектами, которые вовсю используют наследие СССР. Это, конечно, "Карибский кризис", а также экшен от первого лица "Метро-2", действие которого разворачивается в "Союзе" пятидесятых.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

История о том, что могло бы произойти в 1962 году, если бы лидеры сверхдержав вовремя не одумались, рассказанная при помощи вездесущего движка "Блицкриг".

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

85%

R&S RULEZZ&SUXX В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Сегодняшний "Центр внимания" состоялся благодаря двум информационным взрывам — один почище другого. Во-первых, этой осенью Rockstar Games наконец официально объявили, что **GTA: San Andreas** выйдет на PC. Выйдет, правда, в середине в 2005 года. Пропустить такое событие мы не могли — Егор и Олег Москвитины суммировали для вас всю доступную информацию о San Andreas, приправив ее детальным описанием одного из городов и свежайшими скриншотами. После прочтения нижеследующего материала у вас, поверьте, не останется никаких сомнений. Новый GTA — это исполинских размеров хит, который железобетонным маршем пройдет по нашим с вами мониторам следующим летом.

Как только вы насладитесь всеми подробностями относительно грядущего блокбастера от Rockstar, вас ждет свежайшая информация

о хите аналогичного масштаба. Мы ежедневно получаем сотни писем, в которых содержится лишь один вопрос: "Когда выйдет продолжение "Морровинда"?!" Официальный анонс новой главы The Elder Scrolls был обставлен с нечеловеческим пафосом — отсчетом дней на сайте, цитатами из пророчеств и так далее. Станислав Куприянов по крупицам собрал для нас всю известную на сегодняшний день информацию об игре, название которой с придыханием произносит добрая половина играющего населения земшара — **The Elder Scrolls IV: Oblivion**.

Отвлекать вас объяснениями, почему именно продолжения GTA и The Elder Scrolls попали в "Центр внимания", — сродни преступлению. Просто прочитайте наши материалы — именно в эти игры мы будем запоем играть в следующем году.

Олег Ставицкий, редактор

Grand Theft Auto: San Andreas

Егор и Олег Москвитины

Жанр: Action ■ **Разработчик:** Rockstar North ■ **Издатель:** Rockstar Games ■ **Похожесть:** GTA 3, GTA: Vice City, True Crime: Streets of LA ■ **Мультиплеер:** Не объявлен ■ **Дата выхода:** Второй квартал 2005 года ■ **Системные требования:** 1,4 (2) GHz, 256 (512) Mb, 64 (128) Mb Video ■ **Сайт игры:** www.rockstargames.com/sanandreas

Однажды тов. Моцарт сказал гр-ну Сальери: "Когда тебе взгрустнется, откупори шампанского бутылку иль перечти "Женитьбу Фигаро". Даем зуб на отсечение, что, живи они в наш просветленный век, совет был бы иной: "...иль загрузи игрушку GTA".

Действительно, не сыскать на свете лучшего болеутоляющего, стрессопонижающего, времяубивающего и тонусоподнимающего средства, чем GTA. Медики по всему миру вот уже восемь лет прописывают его как универсальное лекарство от скуки. Чем удивит страждущих **Grand Theft**

Auto: San Andreas? Исполненный самой свежей информации материал ждет вас!

Карта Сан-Андреаса

Выбранный товарищами из **Rockstar Games** размах впечатляет. Новая GTA будет распространяться на двухслойном DVD, а заявленная продолжительность игры — 150 (!) часов. После таких заявлений от проекта ждешь соответствующего масштаба. И он есть у San Andreas! Нам стало тесно в Вайс-Сити — кудесники из Rockstar построили три боль-

ших города. Лос-Сантос, Сан-Ферро, и Лас-Вентуррас ждут нас (вы еще не забыли, что Сан-Андреас — это целый штат?). Нам приелось кататься по залитым неонем проспектам — они нарисовали ковбойский Запад. Вдоль широких дорог, проложенных между новыми городами, ютятся маленькие, уютные деревушки. А за окном проносятся горы, леса, прерии, закат, рассвет.

Кроме мегаполисов в сценарий вплетены двенадцать небольших городков, разбросанных вдоль автобанов необъятной американской родины. Есть жизнь в американских селениях! А там, где жизнь, — деньги (будем любить), магазины (будем покупать), банки (будем грабить), коварные бандиты (будем сотрудничать), brave шерифы (будем договариваться).

GTA стала в четыре (!) раза больше по сравнению с Vice City. И это без учета того факта, что Rockstar активно развивают тему "миссий-внутри-зданий". Отныне немалая часть игры будет проходить в помещениях. Вам предстоит питаться в "Макдоналдсе", одеваться в "Кинг Сайз", заниматься спортом в модных тренажерных залах и устраивать дерзкие вылазки прямо в штаб-квартиру заклятых врагов.

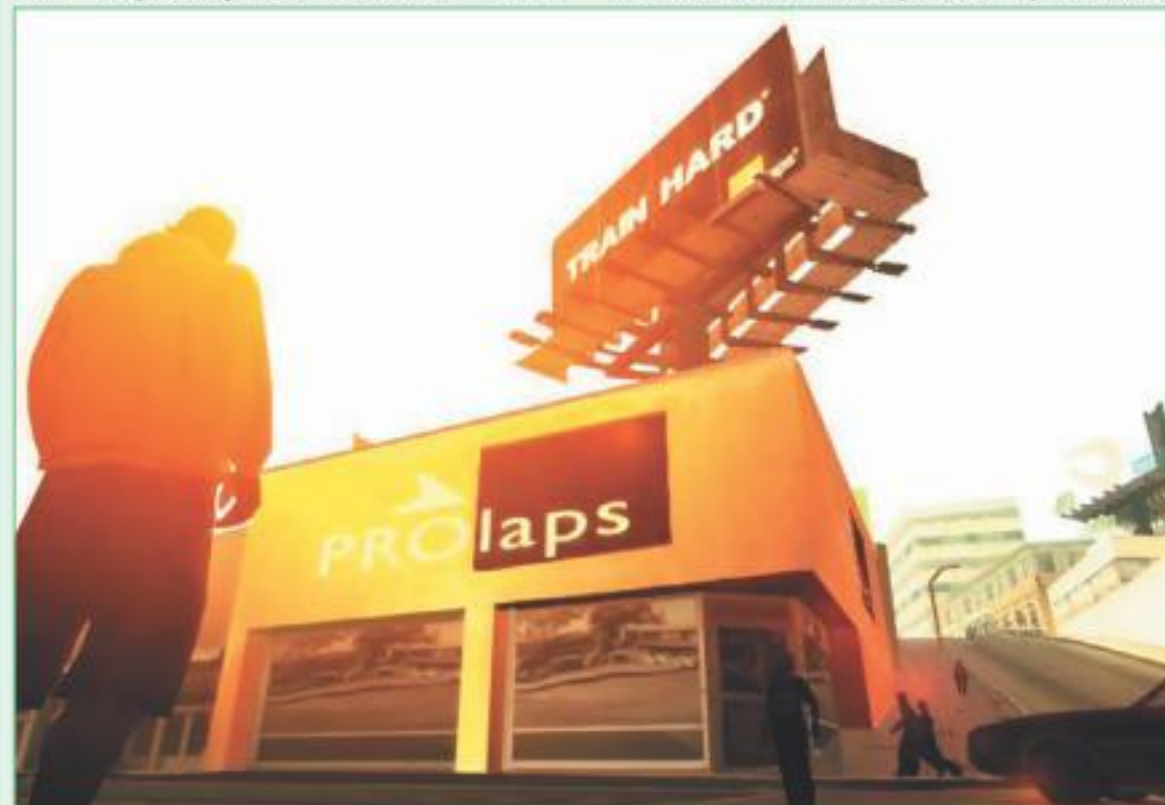
История о человеке с ружьем, которого надо бояться

Итак, еще раз самая полная и подробная история жизни главгероя San Andreas. Мама с папой называли мальчика Карл Джонсон, друзья же предпочли сокращение Си Джей. И, знаете, этот тип не из



тех парней, с которыми мы бы позволили гулять своей дочери. С другой стороны, он не тот парень, что спросил бы у нас разрешения. Все потому, что Си Джей — самый обыкновенный бандит. Правда, со смягчающими обстоятельствами — гангстером он стал поневоле.

Пять лет назад Карлу Джонсону едва удалось унести ноги из насквозь коррумпированного и раскупленного с потрохами Лос-Сантоса, города трех бед. Беды,



С этого зала на окраине LS начинали свою трудовую жизнь два железных человека. Один из них стал губернатором Калифорнии, а второй — тот самый Карл Джонсон, человек с ружьем, которого стоит бояться.

КЛИКай! по правилам



Закосив под мирного селянина и оседлав маунтбайк, можно смело двигать хоть до самой мексиканской границы — лишь бы ноги, забывшие дорогу к спортзалу, не подвели.

соответственно, следующие: гангстеры, дороги, по которым ездят гангстеры, и дурь, которую курят гангстеры, когда ездят по дорогам. Но вот спустя пять лет Карла потянуло на малую родину. Наивный парень вздумал откусать мамино яблочного пирога, но не тут то было. Враги сожгли родную хату, а бывшие дружки разбежались по бандам — лить кровь друг друга в яростной грызне за власть над Лос-Сантосом. В эту грязную борьбу Карла втянут продажные копы, решившие повесить на нашего героя очередное убийство. В такой ситуации у миляги Си Джея не оставалось иного выхода, как бросить вызов всем и вся, спасти семью и установить-таки бывшие справедливые цены на марихуану. Таков зачин криминально-сумасбродной драмы. Источники вдохновения очевидны — на сей раз Rockstar обратились к творчеству Квентина Тарантино. Ждите насыщенную крепкими словечками беглую речь, психопатов-мафиози, черный юмор и соответствующие диалоги.

Геймплей...

...вне сомнений, будет чертовски хорош.

На ворованной машине, в магнитоле — Тарантино-оуу!

Что ни говори, а нет на свете лучшего mp3-плеера, чем Grand Theft Auto. Ни одна другая игра не давала такой возможности — вставить в виртуальную магнитола виртуально выверенный с точностью до последней ноты плейлист и промчаться по городу-сказке Вайс-Сити, глотая его воздух жары и сквозняков, с запахом бензина и дорогих духов.

Плюс, конечно, фирменные радиостанции. Оригинальный саундтрек GTA уже давно стал отдельным жанром, предметом для разговоров и густой зависти коллег Rockstar по цеху. Все это веселое сборище фанка, хип-хопа, рока, кантри, металла, попсы и непрекращающегося трепа диджеев давно выпускается на отдельных CD и продается за двадцать с лишним долларов за штуку.

GTA без своего волшебного эфира превратится в глухую, задыхающуюся гонку с кляпом во рту. Потому что ее саундтрек, дорожные симфонии, беглая речь интернационального криминалитета были и будут самым надежным приворотным средством для многомиллионной толпы фанатов.

Каким будет саундтрек GTA: San Andreas? Об этом в почти прямом эфире расскажут диджей-правдорубы "Игромании".

За качество музыкального исполнения ответят медиа-профессионалы. Соглаше-

Описывать его бессмысленно — все мы и так знаем, что такое GTA. Но вместе с релизом "Сан-Андреаса" на нас обрушится целый шквал нововведений. Давайте разберемся, что мы знаем уже сейчас.

Новый GTA заговорит с сильным ролевым акцентом. Игрок будет совершенствоваться в своем ремесле. Кулаки нальются свинцом, а глаз со временем станет зорким, как у орла. Никаких характеристик и очков опыта, все изменения будут происходить плавно, а отображаться визуально — на модели персонажа. Карл Джонсон — простой человек, поэтому ему необходимо есть. А поскольку в сумасшедшем городском ритме иначе как пончиком и гамбургером не перекусишь, надо будет думать о поддержании формы. Чтобы не пропасть на жестоких улицах, придется качать мускулатуру, посещать бойцовские клубы, набираться опыта и овладевать новыми приемами.

Реализм — вообще палка о двух концах. С одной стороны, игра стала серьезней и взрослее. С другой — жизнь мафиози отныне куда страшнее. Теперь нас очень легко обидеть — ведь терминатор-главгерой остался в далеком прошлом, в Vice City. Враги, напротив, стали заметно сильнее и злее — такова суровая правда жизни. Совсем как в предыдущем релизе Rockstar, **Manhunt**, в San Andreas нам придется прятаться в тени. Конечно, полноценного стелса не планируется, но некоторые миссии отныне проще пройти незамеченным.

Структура и стиль заданий останутся прежними. Как именно разработчики намерены организовать геймплей внутри зданий — тайна, окутанная мраком. Авторы не хотят распространяться на эту тему. В остальном же перед нами все тот же GTA — с его бешеными погонями, непрекращающейся стрельбой, фантастической свободой и обманчивой простотой.

ние о сотрудничестве было заключено с **Interscope Records** — одной из компаний транснациональной **Universal Music Group**. Вот что заявил по этому поводу представитель Rockstar Терри Донован: "Музыкальная начинка игры будет соответствовать временному промежутку. Дело происходит на Западном побережье начала 90-х, а значит, поклонники блокбастера будут обеспечены мелодиями всех жанров, что крутились по FM в то время. С момента появления первой части наши радиостанции были одним из наиболее революционных достижений игры. Мы уверены, что наше сотрудничество с Interscope обеспечит выход музыки GTA на новый качественный уровень и позволит превзойти по своим масштабам и глубине все, что когда-либо было создано игропромом и, чего уж там, Голливудом".

Нам с вами остается только догадываться, чьи звездные голоса заполнят эфир радиостанций штата Сан-Андреас. Актерский состав (который до сих пор возглавляли самые что ни на есть голливудские звезды) также неизвестен. Пока в списке лицедеев был уличен лишь черный актер Билл Коббс ("Подручный Хадсакера", "Телохранитель", "Чем заняться мертвецу в Денвере", "Я все еще знаю, что вы сделали прошлым летом").



«Мастер Компьютер XXI» 785-38-95
«Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38

«Санрайз» 956-12-25

«Корвет» 369-06-94

«Систек» 781-23-84

«КИТ» 389-44-27

«Компьютадор» 503-64-54

«АвиаКомп» 946-04-26

«Велес Дата» 455-55-81

Занимательная география

Пристегивайте ремни и снимайте с предохранителей табельные РПК-74. Мы начинаем экскурсию по значным местам Лос-Сантоса, одного из городов GTA: San Andreas.

Blueberry

По-русски blueberry — «черника, голубика, брусника». Едва ли в этих прериях встретится «клубничка», ведь Blueberry — это сообщество фермеров (колхоз то есть) в самом центре Сан-Андреаса. По совместительству — место дислокации пивоварни Флейшберга. Однако, согласно медицинской статистике, вода и тапки с цементом в этих краях губят людей чаще, чем портер дядюшки Флэйша. Тут же находится высокий холм Паноптикум (буквально переводится как «круглая тюрьма с помещением для зрителя в центре»). Говорят, особо несговорчивые присяжные обожают прыгать с него. Без парашютов.

Mulholland

Не путать с Малхолланд Драйв. Местный Mulholland — это цепь нависших над городом холмов. Ареал обитания звезд, продюсеров и прочих граждан с повышенным благосостоянием. Будем грабить, проще говоря!

Ganton

Как много в этом звуке для сердца гангстера слилось... Основные социальные проблемы: наркотики, отсутствие горячей воды, убийства, отмена пенсионных льгот, массовый самообман и повальная тупость населения. Именно здесь базируется некогда самая уважаемая и влиятельная банда Южного Централ — клан Грив Стрит. Сейчас ребята переживают не самые лучшие времена, и уличное бытие мигрирует под татуированное крыло более успешных мафиози.

Idlewood

Традиционно спорная территория, передовая скрытой от глаза обывателя войны. В настоящий момент — под контролем бригады Front Yard Ballas. Главная достопримечательность района — цирюльня старого Рика, который зарабатывает не столько ловкими пальцами парикмахера, сколько настроенными на нужные частоты ушами. Если пословица «предупрежден — значит вооружен» верна, то Парикмахер располагает самым богатым «арсеналом».

Los Santos Police Department (LSPD)

Здесь несут службу лучшие парни Америки. День и ночь стоят они на страже кокаиновой дремы жителей Лос-Сантоса.

Market

Вотчина наиболее боепособной gangsta-команды по эту сторону Скалистых гор — «Blustin' Fools Records». У этих ребят довольно специфическое чувство ответственности. Всегда вовремя делятся своими трудовыми доходами с нуждающимися. Особенно теми нуждающимися, которые носят синюю форму и полицейский значок.

East Los Santos

Рекрутируя подростков из числа уличных баскетболистов, семьи усиливают свое влияние в округе. Тотального контроля желают все, и немало мальчишеских судеб будет принесено в жертву этой цели.

Palomino Creek

Palomino Creek с его потрясающим видом на огни Las Venturas — одно из мест, наиболее почитаемых влюбленными парочками, а также гнусными старикашками с приборами ночного видения. Каждому свое.

Richman Country Club

Тусовка непуганых олигархов. Очень удобно: пока толстосумы играют в гольф, хороший снайпер может выполнить сразу два-три заказа одной очередью, не отходя, так сказать, от кассы.

Varrios Los Aztecas

Вы когда-нибудь были в «Маленьком Мехико»? Нет? Тогда вы ничего не потеряли и многое сохранили. Потому что конкретно в нашем латинском квартале вас не встретят восторженные аборигены. Los Aztecas — место обитания гордого и жестокого племени, которое специализируется на незаконной торговле оружием. Местные «вожди» одними из первых поняли, что победить в уличных войнах может только здоровый коллектив, и, с тех пор как с последнего наркоторговца сняли скальп, наркотики в Los Aztecas больше не продают.

Rodeo

Западный Los Santos — весьма и весьма престижный район с одними из самых дорогих магазинов Америки. Недвижимость в Rodeo — один из статусных атрибутов местных капиталистов.

Beach Party Area

Прекрасное место на берегу океана, популярное среди любителей ярких ночных вечеринок. Импровизированные пляжные пирушки и их участники лишь изредка оказываются в эпицентре гангстерских войн. С другой стороны, эти миролюбивые и сугубо штатские гуляки — такая удобная мишень!



Курсы повышения квалификации сотрудников полиции — совсем не пустая трата времени. Теперь копы по первой тревоге вводят планы «Сирена» и «Перехват» и перекрывают все пути возможного отхода Карла.

Но есть в игре и другие колеса...

Как вы понимаете, GTA без масштабного авторпарка — не GTA. А потому в San Andreas будет чем ударить по бездорожью. Во-первых, множество машин перешло в новую игру по наследству от Vice City и GTA 3. Конечно, появятся и абсолютно новые модели и даже разновидности средств передвижения. Начнем с того, что нам предложат сразу два вида велосипедов, включая горный. Далее, в массовую эксплуатацию поступили квадробайки, полицейский мотоцикл, бензовоз (полегче на поворотах!), комбайны и Monster Truck (незаменим при прокладке новых трасс в девственных лесополосах). Как и в старые добрые, можно будет взлетать на «Додо» с одного аэропорта и садиться в другом городе. Не обойдется без вертолетов и катамаранов. Карл Джонсон, кстати, в отличие от своих коллег из предыдущих частей, научился плавать.

Поскольку угонять машины теперь опасно и трудно (местные жители отныне не разбегаются,

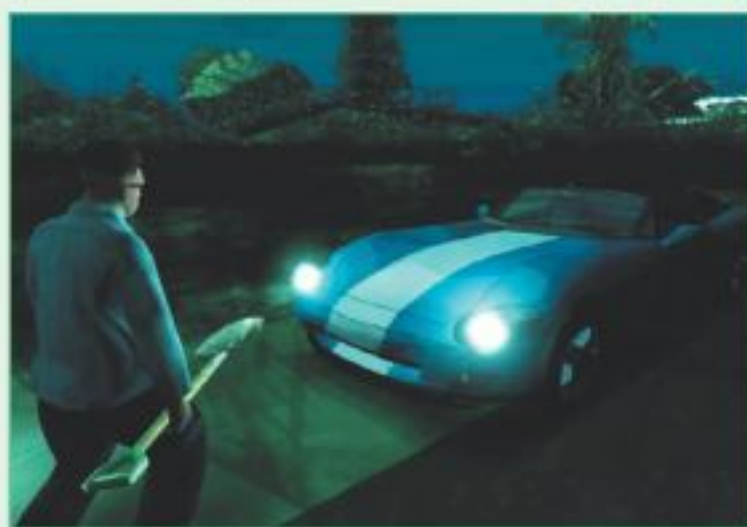
завидев направленный на них пистолет, а достают из-под сиденья бейсбольную биту), те авто, что удастся конфисковать, будут на вес золота. Обещается возможность следующих улучшений: перекраска, установка спойлеров, замена переднего и заднего бамперов, «снос» крыши.

Искусственный интеллект, или они НЕ роботы!

Разработчики божатся, что местный AI подрост и возмужал. Поговаривают, что прохожие научатся агрессивно реагировать на избиение и массовые давки себе подобных. Более того, отныне NPC не гнушаются банально стучать в правоохранительные органы! Кроме этого, празднующиеся пешеходы теперь будут болтать между собой, активно жестикулируя. Дабы дифференцировать и классифицировать население Сан-Андреаса, разработчики наделили горожан акцентами, специальными наборами фраз (60 минут непрерывной отборной брани в противовес деся-



Остается надеяться, что эти ребята успели закончить хотя бы пять классов начальной школы и знают, что стрелять в бензовоз — все равно что... плевать против ветра.



ти, что были в Vice City) и анимацией. Вся эта работа проделана для того, чтобы даже в густонаселенном кадре вы не нашли двух одинаковых горожан.

Но главное, жизнедеятельность прохожих не ограничивается хождением по улицам. Они будут заниматься привычными делами, ходить на работу, курить, пить, читать газеты, развалившись на лавочке.

Интеллект полицейских также окреп и возмужал. Теперь они стали очень, очень обидчивыми. Копы подолгу не прощают вам противозаконные выходки, а во время охоты пускаются во все тяжкие, дабы догнать, избить и посадить Си Джея. Все как один блюстители закона прошли курсы в Полицейской академии. Там их научили грамотно проводить облавы и двадцать четыре часа в сутки создавать иллюзию бурной трудовой деятельности — они постоянно за кем-то гонятся, мигают сиренами, стреляют или зачитывают права. Более того, особо отчаянные полицейские зрелищно прыгают на только что угнанное авто и норовят выкинуть угонщика на полном ходу.

Наконец, нам дадут возможность сколотить собственную бригаду (до четырех 4 человек) и брать ее на миссии. То, что сеять разумное, доброе и вечное в компании веселее, сомнению не подлежит. Куда больше волнует вот какой вопрос: как будет управляться "партия"? Смогут ли братья по оружию следовать за вами на собственном авто, или же их необходимо усадить в салон? Будут ли напарники самостоятельно выбирать себе

стволы и работать, как оперативники Rainbow Six в отставке, или же перед каждой миссией нам предстоит по-отечески завязывать ребятам шнурки?

Биржа труда

"Ничто человеческое бандитам не чуждо!" — заявил как-то раз сотрудник криминальных структур Нью-Йорка PR-менеджеру Rockstar, для убедительности покрутив у виска табельным Desert Eagle. С тех пор трудовой подвиг преступников воспевается без остановки. Как вы, должно быть, помните, в предыдущих сериях GTA деньги можно было зарабатывать вполне себе законным путем — извозом пассажиров, доставкой пиццы, работой пожарником и так далее. Разумеется, биржа труда в San Andreas заметно увеличится. К упомянутым выше вакансиям пожарника, таксиста и курьера, кажется, будут добавлены экзотические. Скажем, боксер.

Кровные деньги предстоит спускать в казино, откуда дорога напрямик в долговые казематы. Впрочем, прохудившийся кошелек можно будет набить, управляя собственными увеселительными (и не только) заведениями. Все дело в том, что в Сан-Андреасе даже самый пропащий наркодилер вправе построить собственный игровой дом и вести дела.

Тюнинг движка

Игре сделали пятидесятипроцентное влияние полигонов в каждый кадр. И это очень хорошо заметно на скриншотах. Как и то, что до горизонта уже не дотянуться рукой — дальность отрисовки увеличена в шесть раз. День плавно сменяет ночь, вместе со временем изменяется облик самих городов. Блеск неоновых огней, солнце, застрявшее в паутине навесных дорог, смог над Лос-Сантосом, краски заката на океанских волнах. Окружение умиляет, а как там обстоит дело с моделями?

Не хуже. Пускай революционной переработки движка для морально устаревшей PS2 не случилось, но число новых технологий, прижившихся на дряхлом моторе двухлетней давности, поражает. Мягкие тени, честная проработка бликов и отражений, скелетная анимация персонажей и, главное, постоянная трансформация. Можно будет потолстеть, накачать мускулатуру, сменить прическу. У каждого жителя вымышленного штата будет своя собственная конституция и боевая раскраска одежды! Города, дороги, сельская местность, машины — все засияет новыми, высококачественными текстурами, отсутствие которых было проклятием предыдущих игр серии. Учитывая, что PC-версия выйдет почти на год позже консольной, у нас с вами есть основания рассчитывать на качественную доработку технологии.

Итак, подводим итоги. В нескором будущем (середина 2005 года) на свет появится очередной знаковый продукт. Не революция и не переворот в индустрии. Но — вакуумная бомба, которая, разорвавшись, вырвет из вашей жизни все следующее лето. Ждем не дождемся!

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА
НОМЕРА:

УМНЫЙ КОМПЬЮТЕР
ДЛЯ УМНОГО ДОМА

МОБИЛЬНЫЕ
ВИРУСЫ



HIGH-TECH
СТУДЕНТ



СИМБИОЗ
ЧЕЛОВЕКА И
КОМПЬЮТЕРА



Mobi!
ЧИТАЙ В 3-ЕМ НОМЕРЕ

А ТАКЖЕ:

- ▶ ДИСПЛЕИ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ
- ▶ КАК СТАТЬ КОНТЕНТ-ПРОВАЙДЕРОМ
- ▶ ЛУЧШИЕ МОДЕЛИ ПРОШЕДШЕГО ЛЕТА
- ▶ КТО ЗАПРЕЩАЕТ ПЕРЕПРОШИВАТЬ ТЕЛЕФОНЫ
- ▶ ПРАВДА ЛИ, ЧТО НОУТБУК ЛУЧШЕ КПК

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Станислав Куприянов

Жанр: RPG ■ **Издатель:** Bethesda Softworks ■ **Разработчик:** Bethesda Softworks
Похожесть: The Elder Scrolls III: Morrowind, Gothic ■ **Мультиплеер:** Не объявлен
Дата выхода: Не объявлена ■ **Системные требования:** Не объявлены
Сайт игры: www.elderscrolls.com

Когда в 2002 году миру явилась **The Elder Scrolls III: Morrowind**, сам мир несколько опешил. Ни разу еще компьютерная игра не дарила нам игровую вселенную без запретов, ограничений и условностей. Вселенную, в которой можно и нужно делать исключительно то, что велят тебе твои интуиция и сердце. **Bethesda** чуть ли не первыми позволили нам просто жить в игре. Жить так, как мы считаем нужным. Спустя два года мы по-прежнему считали, что ничего совершеннее **Morrowind** нет и быть не может. Считали ровно до тех пор, пока все та же **Bethesda** не анонсировала **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, новую главу своей бесконечной истории. Мы здесь, чтобы рассказать вам самые свежие подробности относительно будущего жанра RPG.

Тайны Мадридского двора

Итак, ваши (и наши) новые приключения во вселенной **Elder Scrolls** начнутся в городской тюрьме, где герой отбывает срок по неизвестной (пока) причине. Тем временем наемный убийца проникает в город, для того чтобы убить императора. Последний в страхе покидает столицу через секретный подземный туннель, который —

вот совпадение! — проходит как раз под зданием тюрьмы. Лаз, разумеется, обнаруживается акурат в вашей камере. Только круглый идиот откажется от подобного шанса, и наш герой, на счастье, не входит в их число — он сбегает.

Тем временем стражники падают один за другим, сраженные ловкой рукой убийцы. В конечном итоге в живых остаются только двое — наш герой и дрожащий от страха император. Ему, впрочем, тоже не дано уцелеть — он скончается от смертельной раны, вручив герою некий амулет королей (amulet of kings). Вместе с артефактом нам передают просьбу — найти человека, способного закрыть "мраморные врата **Oblivion**". Дав наставления, император испускает дух, а в тот же момент в Тамриэле открываются магические врата, ведущие в другое измерение. Как нетрудно догадаться, из прохода начинают пачками сыпаться разномастные монстры, которые пришли отнюдь не полюбоваться на местные красоты. Таким образом, главная цель **Oblivion** — закрыть злосчастный портал.

Как и во всех прошлых играх серии **The Elder Scrolls**, за выполнение основного сюжета можно будет взяться, когда вам заблагорассудится. А можно и вообще не — дело вкуса, знаете ли. Кудесники из **Bethesda** обещают нам не просто игру, а самый натуральный "фэнтезийный симулятор мира". В привычном геймплее неувядающего "Морровинда", впрочем, были произведены некоторые изменения.

Во-первых, авторы наконец осознали один из главных недостатков **Morrowind** — некоторую деревянность NPC. Речь идет об опилках, которые в большинстве случаев заменяли встречным персонажам мозги. Все они, как правило, подчинялись исключительно скриптам. Теперь же каждый NPC будет находиться под управлением развитого искусственного интеллекта. Так, любой горожанин будет иметь личный распорядок дел на день: он должен будет спать по ночам, просыпаясь, набивать желудок едой, а днем ходить по магазинам. Если же еды вдруг под рукой не окажется, а совесть отпра-



На момент сдачи этого номера в печать **Bethesda** так и не вывесила в сеть ни одного скриншота — эксклюзивные права на все снимки из **Oblivion** принадлежат на данный момент журналу **Game Informer**.

вится на прогулку, то некоторые жители могут попытаться... украть у кого-нибудь, скажем, куриную ногу! Более того, жертвой воровства можем стать и мы с вами, так что следить за своими карманами придется с удвоенной силой. Стражники, кстати, заметив попытку кражи, не останутся безучастными и накажут вора.

Во-вторых, большему погружению в мир **TES** теперь будет способствовать графический движок следующего поколения. **Oblivion**, по словам очевидцев, выглядит сногшибательно. Визуально картинка больше всего напоминает **Far Cry**, но программистам из **Bethesda**, кажется, удалось не-

Независимое расследование

По заявлениям **Bethesda**, разработка игры ведется аж с 2002 года. Стоит ли верить им на слово, мы не знаем, но то, что сюжет **Oblivion** был предопределен с самого начала — это факт. Наиболее внимательные игроки наверняка сумели найти в **Morrowind** и его официальных аддонах намеки на сюжет следующей серии.

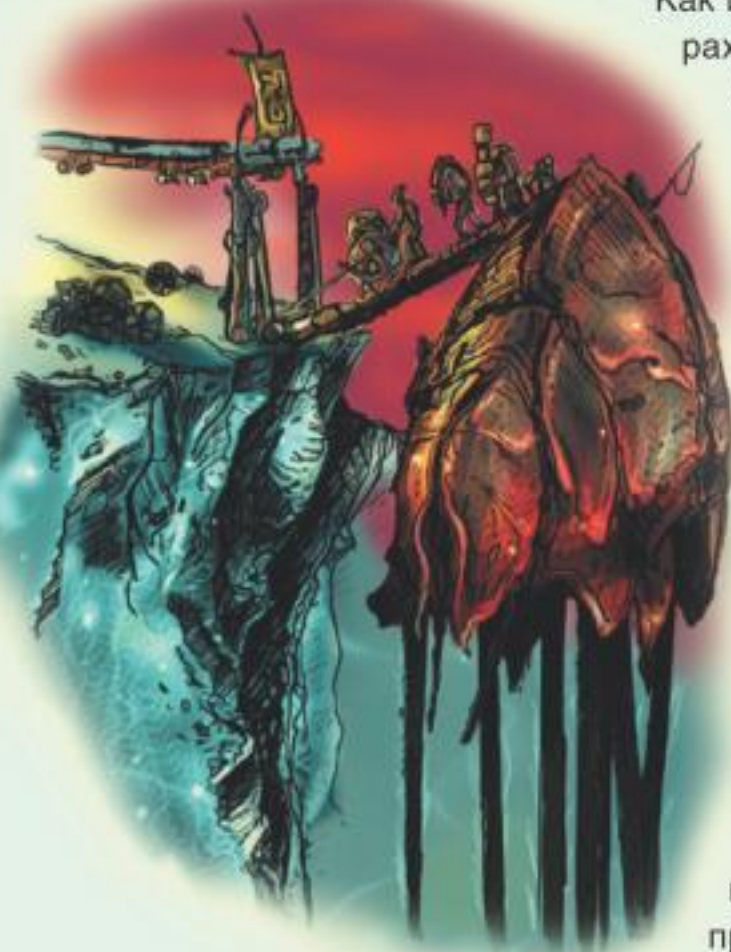
Итак, первую улику, косвенным образом затрагивающую сюжетную линию **Oblivion**, можно было вывести у NPC еще в **Morrowind**. В ответ на вопрос о "беспорядках в городе Киродииле", они рассказывали, что, по слухам, сыновья Уриэля Септима (того самого убиенного императора) на самом деле не настоящие, а подставные двойники.

В официальном аддоне, **Tribunal**, продвигаясь по основной сюжетной линии, вы встречали данмера по имени Эно Ро-

мари. Он — глава свежееобразованной секты, последователи которой верили в приближающийся конец света — нашествие злобных даэдр.

И, наконец, в аддоне **Bloodmoon** отшельник предсказывал вам будущее после выполнения определенного квеста. "Когда дракон умирает — империя умирает", — были его слова. Кстати, именно эта фраза красовалась на официальном сайте за десять дней до анонса **Oblivion**.

Подытожив факты, можно сделать определенные выводы. Итак, император Уриэль Септим — единственный человек, принадлежащий к роду дракона. Если он умрет, то оборвется весь его род, что повлечет за собой разрушение империи и всеобщий хаос. Последствия чего мы в **Oblivion**, собственно, и наблюдаем.



роятное — они умудрились утерять **Crytek** нос. Итак, загибаются пальцы: леса, наполненные густой и обильной растительностью; bump-mapping, применяемый, кажется, ко всем текстуркам; реалистичное освещение и анимация, высокополигональные модели. Последние заслуживают отдельного разговора. Отныне у всех NPC появился возраст (!), который является не просто цифрой в общей характеристике — он заметен на глаз. Так, скажем, лица пожилых персонажей будут испещрены глубокими морщинами. Более того, отныне NPC обзавелись выразительным взглядом! Внимательный игрок по глазам сможет распознать отношение того или иного персонажа к себе. Здесь же — реалистичная мимика. Если вам рады, то лицо собеседника расплывется в широкой улыбке, если же вы ему противны — он состроит кислую мину.

Окружающий нас мир будет максимально разнообразен (скажем еще раз спасибо графическому движку) — древние руины, крепости, подземелья, величественные горные массивы... Путешествовать теперь, между прочим, станет гораздо приятнее, так как гараж транспортных средств пополнился лошадьми!

Трудности перевода

Небольшая деталь: Oblivion, кроме ненаглядного PC, гото-

вится к выходу на **PlayStation 3** и **Xbox 2**. Отсюда и соответствующий графический уровень. Официальные требования к ПК, увы, до сих пор не объявлены, но мы уверены: до выхода The Elder Scrolls IV вы успеете сделать несколько апгрейдов.

Мультиплатформенность проекта обязывает к тому, чтобы сделать игру более дружелюбной к обычным, гм, игрокам. Так, длина основной сюжетной линии будет короче, чем в "Морровинде". Винить за это следует именно геймеров, которые, по словам ведущего дизайнера Тедда Говарда, "предпочитают короткие игры". Площадь, отведенная нам для исследования, тоже будет отличаться от Morrowind в меньшую сторону. Причиной тому — далеко не резиновый бюджет и обязательное условие выхода проекта в срок.

Благодаря все тем же консолям некоторые элементы геймплея (починка брони, взлом замков и занятия алхимией) будут представлены в виде мини-игр. Плюс, Bethesda обещает наличие в игре нескольких локальных боссов. Акцент на сражениях будет более высоким, чем все в том же "Морровинде", — количество потенциальных потасовок увеличится, а боевая система подвергнется изменениям.

Хардкорные игроки, заслышав про урезанную сюжетную

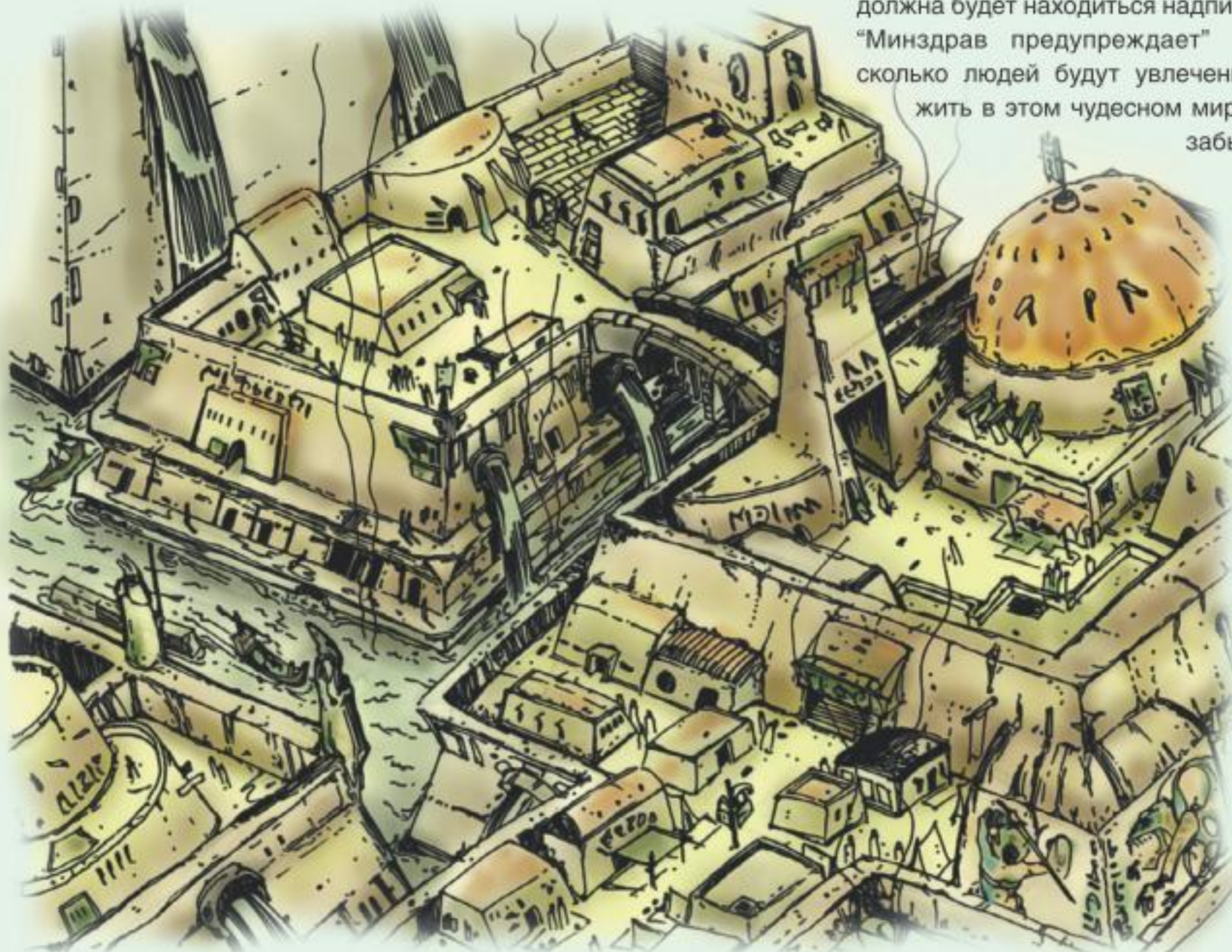
линию, мини-игры и куцые карты, уже подняли истерику на официальных форумах. Мы же советуем фанатам сохранять спокойствие. Те же боссы появились еще в официальных дополнениях к Morrowind и никому жизни не испортили. А если для взлома замков придется орудовать отмычкой на манер Гарретта в **Thief: Deadly Shadows**, то это скорее плюс. Не стоит также бояться упрощения игры в угоду приставочникам. Ключевые моменты — развитая система гильдий и магии — останутся на своих местах.

По имеющейся на данный момент информации, присоединиться можно будет к гильдии бойцов, гильдии магов, Темному Братству (тому самому, что пыталось убить вас в **Tribunal**), гильдии Девяти Божеств, и некой Arena Guild. Приятная мелочь — достичь высшего положения можно будет сразу во всех гильдиях.



В качестве предварительного итога мы можем с уверенностью заявить — Oblivion лишит нас человеческого облика не на один месяц. Коктейль из последних графических технологий, живого мира и полной свободы действий должен выйти взрывоопасным. По-хорошему, на каждой коробке должна будет находиться надпись "Минздрав предупреждает" — сколько людей будут увлеченно жить в этом чудесном мире, забыв

о еде, личной жизни и работе, мы предугадать не беремся. Дата выхода этого сильнодействующего наркотика, впрочем, пока неизвестна. ■



1soft.ru

Более 3000 лицензионных CD. Подробные описания и скриншоты!

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

- ИГРЫ
 - игры всех жанров
 - игры для детей
 - игры для взрослых
 - онлайн игры
- МУЛЬТИМЕДИА
 - обучающие
 - энциклопедии
 - справочники
- МУЗЫКА MPEG3
- ФИЛЬМЫ MPEG4
- ФИЛЬМЫ на DVD
- Большинство дисков от 80 до 100 руб.
- Оплата при получении на почте
- Десятки тысяч покупателей по всей России!

ВЫБЕРИ ТО, ЧТО НАДО!

www.1soft.ru

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил: Тимур Стратьев

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удастся стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, карточки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

MARINE HEAVY GUNNER: VIETNAM

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Groove Games/BrainBox Games ■ Похожесть: Marine Sharpshooter 2 ■ Системные требования: CPU 700 (900) MHz, 64 (128) Mb, 16 (32) Mb Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

Как вы уже, должно быть, заметили, выпуск игр-про-Вьетнам набирает-таки промышленные обороты. А в последнее время масштабы трагедии начинают принимать угрожающий размах.

В этот раз попытать счастья на рынке "вьетнамских" проектов вызвались отчаянные ребята из **BrainBox Games**. Вооружившись весьма неплохим графическим движком Unreal Engine 2 и покорив пару часов над сценарием, они родили на свет не игру, а натурального уродца.

Действо начинается с заставки на движке, которая являет собой просто зрелище, от которого кровь в жилах стынет. Корявые модели солдат удачно сочетаются с абсолютно плоскими деревьями и жуткого качества текстурами. Единственная радость местных роликов — отборная солдатская брань во время диалогов. Дань реализму, так сказать.

Когда мы попадаем непосредственно на поле боя, картинка становится во сто крат хуже. Воевать предстоит в пейзажах, которые выполнены исключительно в грязно-зеленой палитре. Тошнить начинает буквально через полчаса игры. Вообще, графика в **Marine Heavy Gunner: Vietnam** не выдерживает никакой критики. Всю игру вам предстоит "любоваться" мутными текстурами, грубыми моделями персонажей и оружия, а также совершенно убогими спецэффектами. Честно говоря, даже в откровенно трэшевом **Marine Sharpshooter 2** (который, заметим, был вылеплен на престарелом **LithTech 2**) графика была на порядок симпатичнее.

Геймплей **Marine Heavy Gunner: Vietnam** условно можно разделить на три части. Первая: загружаемся

в вертолет, катер или БТР, хватаем в свои мозолистые руки пулемет и начинаем беспощадно крошить в труху воинственных вьетконговцев, которые прут изо всех щелей, как тараканы. Враги, читай, не дураки, активно отстреливаются. Не успеешь глазом моргнуть — уже пристрелили. Вторая составляющая — пешие прогулки по джунглям и отстрел всего, что движется. Разумеется, в забегах под луной будут принимать участие и наши товарищи по оружию. Кроме того, что напарники лихо отстреливаются, они еще и с радостью делятся боеприпасами, а, к примеру, медик, так вообще в любую минуту готов полностью восстановить подорванное вражеской пулей здоровье главгероя. При таком раскладе надобность в аптечках и патронах отпадает полностью. Зачем разработчики их заботливо разложили по уровням — непонятно. И, наконец, третья часть: окапываемся с пулеметом и, словно Анка в свои лучшие годы, начинаем отстреливать наступающих со всех сторон врагов. Сказать по правде, подобное времяпрепровождение наскучивает от силы через час.

Употреблять все этой действо можно только при наличии неутолимого желания оказаться в джунглях Вьетнама. Право слово, лучше сыграйте в отрецензированный в этом номере **Conflict: Vietnam**.

Рейтинг: ■■■■■■ 3



Sound BLASTER
AUDIGY2 Z5

**ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО
ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ**



**Выбор разработчиков игр,
мечта геймеров**

Оцените преимущества технологии EAX благодаря звуковой карте Sound Blaster Audigy 2 ZS! (Поставляется в комплекте с полной версией Thief: Deadly Shadows.) Технология EAX — это аппаратное ускорение моделируемых акустических сред в реальном времени и объемный звук формата 7.1 для ваших игр. На сегодняшний день более 400 игр поддерживают EAX.

Звуковая карта Sound Blaster Audigy 2 ZS — от создателей аудио на ПК!
www.creative.ru



Creative Labs Sp. z o.o.
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl
Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967; e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибьютеры:
Алион, тел: +7 095 727 1818 • Евклид, тел: +7 812 102 4300
ELKO, тел: +7 095 234 2845 • ЭЛСТ, тел: +7 095 728 4060
RSI, тел: +7 095 514 1419 • Мерлон, тел: +7 095 787 4999 / 780 3266 / 744 0333 / 777 9779



Get **CREATIVE**

РОБОКОП

Оригинальное название: Robocop ■ Жанр: Экшен ■ Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

ОБ ИГРЕ: Очередной бюджетный экшен по лицензии известного кинофильма. Кто и для кого делает такие игры, решительно непонятно. Рискнем предположить, что **Robocop** — товар для внутреннего употребления. Сами произвели — сами поиграли.

Интерфейс очень непривычный: функции клавиши "Esc" частично возложены на кнопку "P", мышь в меню почти не действует, управление по умолчанию — курсорными стрелками. Где они видели хоть одного человека, который не пользуется классической WASD? Уровни не отстают по качеству — дизайнеры решили показать массу новых идей. Прямые, как стрела, локации были спешно дополнены кучей тупиковых ответвлений. Бежишь, бежишь, выход? Нет, дяденька Робокон, выход налево и 16 раз направо, а тут только патроны...

Вместе с горе-дизайнерами неплохо потрудились и сценаристы. Конечно, небольшая ограда и проволочная дверь отныне выглядят для Робота-полицейского как непреодолимое препятствие. Из-за них Робокон, сносящий

противников повзводно, вынужден позорно бегать через весь уровень. Хорошо хоть это не опасно: для того чтобы враги умудрились нанести герою сколько-нибудь ощутимый урон, нужно замереть на месте минут на 15.

Как может выглядеть движок у такой игры? Вижу, вы уже знаете ответ. Текстуры времен **Quake 2** и модели противников примерно оттуда же греют душу ветеранам. Помню ужас, охвативший меня при виде огнемёта в руках врага. Квадратное пламя — это воистину страшно.

AI застрял на уровне первого **Doom**, не позже — враги даже не пытаются бежать к нам. Стоят и стреляют. Мы, правда, тоже бегать умеем плохо, ходим медленно, так что по большей части стоим и стреляем. Дело могли бы спасти грамотные скрипты — вот только их нет....

Дополняет эту жизнерадостную картину впечатляющий набор оружия, из которого реально нужна только "единичка" — хороший полуавтоматический пистолет. Хорошая убойная сила, приличная точность — что еще для

счастья нужно? Так и ходим всю игру, не обращая внимания на гранатометы и прочие железки.

А вот звук, на удивление, удался хороший. Претензии разве что к пулемету — несерьезный он какой-то. Все прочее стреляет, взрывается, бабахает и кричит. Приятно.

Итог? Пара светлых моментов в пучине беспросветного ужаса. Запутанный и нелогичный дизайн уровней. На фоне вала отменных экшенов мы не можем предположить, по какой причине

вы вдруг захотите потратить свое время на это...

ПЕРЕВОД: Перевод есть, более того — он хороший. Главное, голоса актеров подобраны очень приятно: крики "Не стреляй!" и "Пощади!" приятно греют душу. Брифинги точны и понятны, а перлы вроде "Они захватили главных людей города и держат их на свалке!" вызывают не раздражение, а улыбку.

Рейтинг: ■■■■■■ 2

Рейтинг локализации: 😊 😊 😊



ВРАЖЕБНЫЕ НЕБЕСА

Оригинальное название: Alien Sky ■ Жанр: Аркада ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск

Локализация

ОБ ИГРЕ: Разработчики явно решили порадовать нас осенним обилием аркад: **Astrobatics**, **Pulsarius**, а теперь вот **Alien Sky**. На этот раз, правда, симпатичный кораблик намертво привязан к нижнему краю экрана, то есть вы можете перемещаться исключительно по горизонтали. Играть, правда, от этого не легче — от выстрелов, напротив, сложнее увернуться...

Геймплей? Стрелять, стрелять и еще раз стрелять. Ах да, там есть еще и бонусы. То есть игровой процесс являет собой отстрел всего живого в радиусе видимости плюс сбор, опять же, всего, что плохо лежит. Оригинальная находка — есть и вредные бонусы. Отличаются от полезных зловещим красным цветом и издевательской особенностью появляться прямо перед носом. Отнимают оружие и строят прочие пакости...

Игра делится на миссии, а те, в свою очередь, на подуровни. Сохранений нет: подорвались на предпоследнем этапе — извольте начать заново. При этом уровней приличное количество — уже в первой миссии их 10. Прошедшему — босс в подарок. Основная неприятность — отсутствие динамики и боязнь за свою жизнь. К такому, господа, мы в арка-

де не привыкли!

Графика симпатичная, но нет изюминки, с музыкой та же проблема. Вердикт? Поклонникам **Space Invaders** — к ознакомлению. Всем остальным — лучше сыграйте еще раз в **Astrobatics**...

ПЕРЕВОД: В космической аркаде текста, прямо скажем, не густо — названия миссий, помощь да меню. Все, что есть, переведено качественно и без ляпов.

Рейтинг: ■■■■■■ 4

Рейтинг локализации: 😊 😊 😊



СЛОМАННЫЙ МЕЧ 3. СПЯЩИЙ ДРАКОН

Оригинальное название: Broken Sword 3: The Sleeping Dragon ■ Жанр: Квест ■ Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

ОБ ИГРЕ: "1С" продолжает выпуск классической игровой линейки локализаций. Серия **"Broken Sword"** — одна из немногих живущих и процветающих линеек квестов. Квестов таких, какими они должны быть, — без занудных головоломок, с логичными и правильными разгадками и закрученным сюжетом. Всего три игры, но каждая — абсолютный и бескомпромиссный хит. В этот раз юрист Джордж и журналистка Нико уже в третий раз спасают мир от Армагеддона — накопленный опыт позволяет надеяться на успех.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: Мы были приятно удивлены: локализаторы проделали поистине титаническую работу. Русский **"Сломанный меч"** — практически самостоятельная игра. Сюжет остался прежним, но характеры персонажей полностью изменены. Как такое допустили западные правообладатели — тайна, покрытая мраком.

При этом все интонации и тончайшие нюансы речи умудряются так гармонично вписаться в игровой мир, что хочется, по Станиславскому, вскричать: **"Верю!"**. Даже комментарии к действиям героев полностью соот-

ветствуют новым характеристикам.

Очень грамотный перевод и потрясающая озвучка. Второстепенных героев тоже не обделили — они очень хорошо запоминаются, даже если участвуют всего в одной-двух сценах. Чего стоит только диалог:

— Вы всегда ходите с разводным ключом?

— А что, другие так не делают?

В итоге — не перевод, но новый взгляд на замечательную игру. Если вы еще не пробовали **Broken Sword 3** на зуб — откройте для себя отличное продолжение знаменитой серии. Если играли, поверьте — такой перевод надо купить.

Рейтинг: ■■■■■■ 9

Рейтинг локализации: 😊 😊 😊



ЛЕГЕНДЫ ФОРМУЛЫ 1

Оригинальное название: Grand Prix Legends ■ Жанр: Автосимулятор ■ Издатель в России/Локализация: 1C

Локализация

ОБ ИГРЕ: В последнее время симуляторы прочно прописались в разделе микрорецензий. Прыжки с трамплина и прелести падений с мотоцикла мы уже испытали, теперь речь идет о занятии для настоящих игроков — гонке Формула 1.

Grand Prix Legends — хрестоматийный симулятор в лучших традициях. Графика, со скидкой на возраст (не забывайте, мы имеем дело с изданием игры образца 1998 года), смотрится прилично. Не фонтан, конечно, но играть можно и нужно. То же самое относится к звуку. Так что хватит о мелочах, перейдем к главному.

Чего хочет заядлый игрок от симулятора? Конечно же, в первую очередь — множества настроек! Они есть, и, что важно, они действительно меняют поведение болида на трассе. А вот для самих гонок придется запастись джойстиком. Наша машина по физической модели больше всего напоминает конькобежца на тонком льду. Чуть ошибешься — уходит в заносы, да еще в какие! Рекорд автора этих строк — 6 кругов практически на месте. Грустно, приходится проходить повороты

на мизерных скоростях и, скрипя зубами, пытаться нагнать соперников на немногочисленных прямых. С джойстиком, правда, ситуация слегка меняется, вы перестаете плестись в хвосте турнирной таблицы и начинаете-таки претендовать на призовые места.

Итак, стоит ли играть? Если вы обладаете не самым быстрым на свете компьютером, а посидеть за рулем классических болидов Ф1 все-таки хочется, то покупайте "Легенды Формулы 1".

ПЕРЕВОД: Надо отдать "1C" должное — все названия и технические термины переведены отменно. Разве что ими весь текст в игре и ограничивается...

Рейтинг:  7

Рейтинг локализации: 



FIM SPEEDWAY GRAND PRIX7

Оригинальное название: FIM Speedway Grand Prix ■ Жанр: Мотосимулятор ■ Издатель в России/Локализация: 1C

Локализация

ОБ ИГРЕ: Как известно, симуляторы бывают двух видов — хорошие и все остальные. Эта игра, к сожалению, подпадает под вторую категорию. Почему? Судите сами: почти полное отсутствие настроек, аркадная система повреждений и стадионы, различающиеся лишь антуражем, но не стилем игры. Рисуете в голове угнетающую картинку? Совершенно верно делаете.

Звук — середнячок. Ни поругать, ни похвалить. Аналогичная ситуация с графикой. Тоже середнячок, но вполне крепкий. Модели игроков и мотоциклов приятны, но ничего хромированного, блестящего и радующего сердца игроков мы, увы, не увидим. Про саму игру кратко можно сказать одним словом — аркада. И в данном контексте это не комплимент.

Да, еще есть режим Гран-при, но играть в него — занятие не для крепких нервами людей. Возмож-

но, это связано с тем, что автор этих строк сначала прошел все стадионы в режиме тренировки и одиночного заезда...

Так или иначе, ярких положительных эмоций FIM Speedway Grand Prix не вызывает ни на минуту. Тусклая посредственность, что с нее возьмешь...

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: Локализация в основном заключалась в переводе реплик комментатора. Увы, это оказалось непосильной задачей для актеров. Реплика "Они могут столкнуться!", произнесенная после падения, не вызывает ничего, кроме раздражения, а после фразы "Какая ужасная катастрофа, упал... Карлсон?" хочется выключить игру и больше никогда не включать. Что мы и сделали.

Рейтинг:  4

Рейтинг локализации: 



Аnarchy Online ALIEN INVASION

FUNCOM
www.funcom.com

МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

НЕ ДАЙ ОБРУШИТЬ СВОЙ МИР!



**Anarchy Online:
Alien Invasion**

включает полную
ОБНОВЛЕННУЮ
версию Anarchy Online,
Notum Wars и
Shadowlands.

Розничная цена **750** рублей
включает один месяц игры в АО+NW+AI.

www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков:
(095) 931-92-69

NEXAGON

Оригинальное название: Nexagon: Deathmatch
Локализация: 1С

Жанр: Стратегия
Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

ОБ ИГРЕ: В последнее время разработчики повадились воскрешать старые идеи с, конечно же, новой графикой. **Nexagon** — помесь стратегии с менеджером команды... роботов. Задача — собрать эту самую команду и показать всем, кто здесь главный. 4 расы, техномагия и хороший редактор своей базы не должны дать вам заскучать.

Демонстрировать свое превосходство надлежит на двадцати разнообразных аренах. Наша цель — за три коротких раунда (по 5 минут каждый) уничтожить базу врага. Второй вариант победы более прост. Если к концу боя обе базы уцелели, побеждает набравший большее количество очков. Последние даются за убитых или покаутированных роботов противника, собранные бонусы, позирование перед рекламными щитами и так далее... Кстати, рекламные щиты вносят изрядное разнообразие в тактику боя. Если их нет, можно просто отсидеться на своей базе. Если они есть и не хочется долго думать, то весь первый раунд тратится на то, чтобы их уничтожить.... А уж тогда оставшиеся

два отсиживаемся на базе.

С течением времени бойцы учатся, набирают опыт и всякие полезные награды: медалька "Снайпер" позволит точнее стрелять, а "Железный кулак" — сильнее бить. Пасторальную картину омрачает одно "но" — любого из подшефных юнитов, каким бы сильным он ни был, могут убить...

Техническая сторона игры выполнена на ять. Графика угловатая, но очень симпатичная, спецэффекты разлетаются в разные стороны, звук, как и положено, громогласно звучит. Довершает картину очень качественная фоновая музыка — она не раздражает и создает надлежащую атмосферу.

Вместе с тем, у игры есть масса недостатков. Основной — интерфейс. Отсутствие банальной карты боя сильно портит жизнь. Необходимость лазить по десятку различным меню перед боем — тоже. Да и управление бойцами реализовано не на лучшем уровне.

Есть претензии к AI подчиненных. То, что мастер ближнего боя старается держаться подальше от врага, а снайпер идет в клинч, давно никого не удивляет. Но после

древних **Total Annihilation** и **Dark Reign**, где можно было задавать бойцам степень самосохранения, всего три тактики выглядят слегка бедновато. В результате за подчиненными сложно уследить, а они всю этим пользуются.

Подправить бы баги, добавить разнообразия и тактики — цены бы Nexagon не было. А так — развлечение на пару вечеров, не более.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: Перевод, заметим, отменный. Озвучка, работа литредактора, сарказм комментатора — все на высшем уровне. Местные дикторы, в отли-

чие от их коллег из FIM Speedway Grand Prix (см. рецензию в этой же рубрике), выполняют свою работу на твердую пятерку.

Рейтинг: 7

Рейтинг локализации:



SKI JUMPING 2004

Оригинальное название: Ski Jumping 2004
в России/Локализация: Новый Диск

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель в России/Локализация: Новый Диск

Локализация

ОБ ИГРЕ: Признаюсь, как человек далекий от спорта, я обычно с усмешкой воспринимаю все эти симуляторы троеборья и бега по пересеченной местности. Слишком много халтуры появлялось и появляется из-под пера разработчиков. Но бывают в этом жанре игры, которые неожиданно дарят вам 2-3 дня, а то и неделю приятного времяпрепровождения.

Ski Jumping 2004 — как раз такой случай. Симулятор прыжков с трамплина, в котором все выверено с точностью до миллиметра. Интерфейс и управление интуитивно понятны. Звук — лучше не придумаешь, лыжи скользят по сухому снегу — это целая поэма! Самое важное — к игре применим принцип "легко научиться, трудно покорить".

Прыгать, то есть, может научиться каждый, а вот хорошо прыгать — единицы. После того как поставишь очередной рекорд, чувствуешь себя как минимум олимпийским чемпионом. Очень атмосферная игра. Есть возможность пройти все этапы карьеры лыжника — с самого начала до обретения славы и сопутствующих почестей.

Что особен- но умиляет — на всех трассах вас будут сопровождать рекламные щиты с логотипом "1С".

Графика приятная, но не более того. Другое дело, что ее просто не замечаешь: кому какое дело до количества полигонов, когда стоит вопрос о новом рекорде?

Итого — на удивление играбельное действо. Можем отрекомендовать всем, кто уже с лета заготовил лыжи для зимних курортов. Даже если вы не фанат — вдруг станете?

ПЕРЕВОД: Переводить в Ski Jumping 2004 решительно нечего. Впрочем, к тем полтора строчкам текста, что в игре присутствуют, претензий нет.

Рейтинг: 7

Рейтинг локализации:



СИБИРЬ 2

Оригинальное название: Syberia 2
1С

Жанр: Квест
Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

ОБ ИГРЕ: Пожалуй, "Сибирь" и "Сибирь 2" — одни из самых атмосферных квестов за последние лет пять. Захватывающий сюжет, потрясающие по красоте и детализации локации, многогранные характеры героев — таланту авторов можно только позавидовать. Это как раз та классика, которая должна стоять на полке у каждого уважающего себя игрока. Если вы еще не играли в оригинал, то российское издание — отличный повод купить... английскую версию игры.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: Почему именно английскую? Потому что локализация не выдерживает никакой критики. Если бы перед нами был очередной низкобюджетный квест, мы бы и бровью не повели — все равно никто не видел оригинал. Но "Сибирь" (и первая, и вторая) исполнена той самой тонкой и неуловимой субстанцией, которую мы зовем атмосферой! Так вот, эта самая атмосфера полностью испарилась. Проблема не столько в переводе, сколько в актерах. К сожалению, они безбожно переигрывают. Создается ощущение, что все герои игры очень хотят выглядеть искренними — не быть, а именно выглядеть. Каждое слово произносит-

ся с ударением, четкой интонацией и хорошо поставленным голосом. В результате многие диалоги становятся настолько нереальными, что ловишь себя на мысли: что им всем вообще надо? Что я тут вообще делаю? Так что российское издание мы можем рекомендовать только тем, кто не смог увидеть мамонтов из-за полного незнания английского языка. Всем остальным советуем при желании переиграть в оригинал.

Рейтинг: 9

Рейтинг локализации:



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **DroneZ (КиберЗона)**
Дата: октябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск • Вид упаковки: jewel, dvd-box
- **Knights of Honor (Knights of Honor. Рыцари чести)**
Дата: октябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск • Вид упаковки: jewel, dvd-box
- **Shellshock: Nam '67**
Дата: сентябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск • Вид упаковки: dvd-box
- **Spellforce: The Breath Of Winter**
Дата: сентябрь 2004 • Рос. изда-

тель/локализация: Руссобит-М • Вид упаковки: jewel

- **Sherlock Holmes: The case of the silver earning (Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки)**

Дата: сентябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск • Вид упаковки: jewel, dvd-box

- **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**

Дата: октябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: NMG/Media2000 • Вид упаковки: jewel

- **The Suffering**

Дата: октябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск • Вид упаковки: jewel, dvd-box

- **Virtual Skipper 3 (Парусная регата. Virtual Skipper 3)**

Дата: октябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск • Вид упаковки: jewel, dvd-box

- **Готика (Gothic)**

Дата: сентябрь 2004 • Рос. издатель/локализация: Руссобит-М • Вид упаковки: jewel

Новые анонсы

- **7 Sins**

Дата: зима-весна 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла • Вид упаковки: jewel, dvd-box

- **Back to Gaya (Возвращение в Гайю)**

Дата: 2004 • Рос. издатель/локализация: Руссобит-М • Вид упаковки: jewel

- **Catan - Die Erste Insel (Колонизаторы)**

Дата: 2004 • Рос. издатель/локализация: Руссобит-М • Вид упаковки: jewel

- **Massive Assault: Phantom Renaissance**

Дата: 2004 • Рос. издатель/локализация: Акелла • Вид упаковки: jewel, dvd-box

- **Mob Enforcer (Я, Гангстер)**

Дата: 2004 • Рос. издатель/локализация: Руссобит-М • Вид упаковки: jewel

- **Scrapland**

Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла • Вид упаковки: dvd-box, jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Петька 5: Конец игры**
Дата: октябрь 2004 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс • Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Стрелки и Разводы**
Дата: сентябрь 2004 • Рос. издатель/разработчик: ИДДК/Комульти • Вид упаковки: jewel
- **T-72. Балканы в огне**
Дата: сентябрь 2004 • Рос. издатель/разработчик: ИДДК/Crazy House • Вид упаковки: jewel

В разработке

- **Axle Rage**
Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла • Вид упаковки: jewel
- **Lada Racing Club**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: —/Geleos • Вид упаковки: jewel
- **Metalheart: Replicants Rampage**
Дата: осень 2004 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла • Вид упаковки: jewel
- **Neuro**
Дата: осень 2004 • Рос. издатель/раз-

работчик: Руссобит-М/Revolt Games • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **Parkan 2**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита • Вид упаковки: jewel

- **PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла • Вид упаковки: jewel

- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**

Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **The Fast and Funny**

Дата: 3 кв 2004 • Рос. издатель/разработчик: —/Geleos • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **Xenus**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **АЛЬФА: антитеррор**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/МиСТ лэнд — ЮГ • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **Антикиллер**

Дата: Декабрь 2004 • Рос. изда-

тель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactiv • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **Блицкриг II**

Дата: осень 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал • Вид упаковки: jewel

- **Бригада Е5: Новый Альянс**

Дата: осень 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон • Вид упаковки: jewel

- **Велиан**

Дата: декабрь 2004 • Рос. издатель/разработчик: Бука/MADia • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **Вивисектор. Зверь внутри**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms • Вид упаковки: jewel

- **Власть Закона: Полицейские Истории**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/МиСТ лэнд — ЮГ • Вид упаковки: jewel

- **Вторая Мировая**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games • Вид упаковки: jewel

- **Дальнобойщики 3**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK • Вид упаковки: jewel

- **Звездные волки**

Дата: лето 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/X-bow software • Вид упаковки: jewel

- **Казачи 2: Наполеоновские войны**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World • Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **Карибский кризис**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software • Вид упаковки: jewel

- **Красная Акула 2**

Дата: зима-весна 2005 • Рос. издатель/разработчик: ИДДК/Crazy House • Вид упаковки: jewel

- **Магия войны: Знамена тьмы**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Таргем • Вид упаковки: jewel

- **Магия крови**

Дата: 2004 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen • Вид упаковки: jewel



**ВЫБОР
РЕДАКЦИИ**

**СУПЕР
ГРАФИКА**



Олег Ставицкий

Жанр: RTS ■ Издатель: THQ ■ Издатель в России: Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ Разработчик: Relic ■ Похожесть: Ground Control 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: 3 CD

www.dawnofwargame.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

Писать про исполинский шедевр Relic после того, как мы на протяжении двух месяцев разбирали его на составные части, — очень и очень сложно. Потому что практически все, о чем говорилось в наших превью, реализовано. Мы говорили про атмосферу гигантского эпика, которую кожей ощущаешь прямо с начального меню? Теперь она бьет ключом еще с заставки. Такого жесткого и драйвового вступительного ролика мы, признаться, не видели уже очень давно. Не думал, что когда-нибудь напишу эти строки, но аниматорам **Blizzard** наверное впервые стоит задуматься. Камера нарочито грубо трясется, выхватывает какие-то необязательные планы, делает резкий скачок к главному герою, затем снова показывает чью-то случайную схватку. Ближайшие ассоциации — высадка на пляже Омаха из спилбергского “Спасения рядового Райана”, но с орками и Space Marines вместо немцев и союзников соответственно.

Relic умудрились вылизать свой шедевр практически до зеркального блеска. Я был готов выдать Dawn of War сияющую плашку

“Выбор редакции” еще в прошлом номере, когда заходил в восторге по поводу бета-версии, которую мы всем редсоставом терзали на протяжении сентября. Но сейчас я могу, со всей ответственностью, подтвердить сказанное в прошлом номере. Dawn of War — это новый Warcraft. И не меньше.

Масштабы трагедии

Мне даже неловко это говорить, но если вы по каким-то причинам пропустили два наших предыдущих материала, то ниже — краткий ввод в историю болезни Dawn of War. Это — RTS во вселенной, как можно догадаться, **Warhammer 40 000** (о том, что такое Warhammer — смотрите встроенную в эту рецензию мини-статью за авторством штатного специалиста “Игромании” по настольным играм Петра Тюленева). RTS — в классическом понимании этого слова: с ресурсами, строительством, апгрейдами и так далее. Однако назвать Dawn of War хрестоматийной стратегией язык не поворачивается совершенно. Не сказать при этом, чтобы Relic совершили ка-

кой-то жанровый переворот. Они, скорее, добавили привычному действию имени зеленой рамки какую-то невиданную доселе глубину. Когда играешь Dawn of War — каждой клеткой ощущаешь, что перед тобой не просто очередная стратегия, в которой танчики и заводы срисованы с соответствующих настольных прототипов. В ней чувствуется масштаб и размах первоисточника. Об этом мы еще поговорим более подробно чуть позже.

Итак, чем местный геймплей отличается от классических RTS? Во-первых, отношением к ресурсам. Их два. Так называемые requisition points и энергия. Первый не добывается, а начисляется вам за захват так называемых стратегических точек, которые разбросаны по карте. Чем больше strategic points вы захватили, тем быстрее пополняются закрома родины на предмет requisition points. Разумеется, враги тоже хотят строить и производить, поэтому противники регулярно вгрызаются друг другу в глотку за каждую стратегическую точку. Захват могут производить только пешие военные юниты — процесс занимает некоторое время, в ходе ко-

торого солдаты не могут отстреливаться или перемещаться. После того как вы установили свой флаг на очередной стратегической точке, вы можете построить на ней сторожевую вышку, которая впоследствии подвергается нескольким апгрейдам. Это, во-первых, поможет отогнать от точки случайных врагов (не питайте, впрочем, иллюзий — для грамотной обороны вам потребуется несколько отрядов рядом или батарея пулеметных установок вокруг), а также увеличит скорость начисления тех самых requisition points. Последние также начисляются за захват еще двух типов стратегических точек — Relics и Critical Locations. Реликты необходимы вам для того, чтобы получить доступ к производству уникальных юнитов (это отдельная песня), а Critical Locations присутствуют только в мультиплеере — часто условием для победы является удержание более половины этих самых “критических зон”.

Что касается второго ресурса — энергии, то ее вы вольны добывать самостоятельно, для этого лишь необходимо возводить генераторы. Однако на карте пери-



- 1 Познакомьтесь со слоном. Домашнее животное орков.
- 2 Холодное оружие, кстати, тоже подлежит прокачке.
- 3 Dawn of War, между прочим, является гордым обладателем рейтинга M. То есть только от 17 лет.
- 4 Как и полагается, все модели суетящихся под рукой юнитов просятся в любой прошлогодний шутер.
- 5 Вы, конечно, не поверите, но в фундамент Dawn of War заложен движок Impossible Creatures.



одически попадают так называемые энергетические залежи, на которых вы можете строить специальные установки. С их помощью ваши энергозапасы будут пополняться куда быстрее.

Вы уже начинаете чувствовать подход? С одной стороны — ничего нового. С другой — ваше благосостояние напрямую зависит от того, как хорошо вы контролируете территорию. Тупой раш в Dawn of War практически невозможен — противники планомерно выживают друг друга с различных участков карты, ищут плохо защищенные участки, лазейки. Противостояние ведется за каждую точку — у кого больше requisition points, тот быстрее успеет сделать все апгрейды.

Кстати, об апгрейдах

Вторая монументальная составляющая геймплея Dawn of War — это апгрейды. Им подвержено практически все и вся. Любое построенное здание открывает вам доступ к одному, двум или трем улучшениям. Совершенствуются постройки, солдаты, танки — да все что угодно. Кроме классических апгрейдов (у различных типов юнитов увеличиваются броня, зоркость и так далее), Dawn of War предлагает принципиально новый

взгляд на то, как прокачивается ваша армия. Это нововведение тесно связано с тем, как в игре организовано управление юнитами. Вся прелесть заключается в том, что все пешие юниты (за исключением уникальных героев) отпускаются с заводов в сквадах по четыре человека. То есть выделить одного солдата и отдать ему приказ не получится — Dawn of War пропагандирует групповой подход. Дальше начинается самое интересное. Вы совершаете ряд апгрейдов, которые открывают доступ, скажем, к огнеметам, пулеметам и плазменному оружию. Если вы думаете, что после этого у всех Space Marines в молистых руках окажется по плазменной винтовке, — ошибаетесь. Вам фактически вручную надлежит вооружить каждый отряд! Вы выделяете сквад и нажатием на соответствующие кнопки определяете, сколько в нем будет пулеметчиков, а сколько человек получают огнемет. Все это, разумеется, стоит небольших, но денег. Прелесть ситуации состоит в том, что вы самостоятельно экипируете каждого бойца в армии. То есть сам по себе сквад — не больше чем болванка, они практически бесполезны в своем первоначальном состоянии. Когда вы освоитесь с подобным подходом и разберетесь в бесконечных

апгрейдах, начнется самое интересное. Вы почувствуете глубину. Потому что выяснится, что количество человек в сквадах также можно увеличивать при помощи соответствующих апгрейдов. И отряд в итоге может состоять не из четырех, а из восьми человек. Плюс, к каждой группе можно приставить локального лидера или вообще пристыковать героя (зачем это нужно мы поговорим чуть ниже).

Изом ситуации состоит в том, что настрогать солдатиков, обвести их зеленой рамкой и кинуть на противника не получится. Вам нужно провести серьезную работу с апгрейдами, любовно раздать всем оружие (техника, кстати, также обвешивается дополнительными пушками вручную) и только потом отправиться в атаку.

Молот войны

А что начинается, когда на карте встречаются две внушительные армии — словами (равно как и скриншотами) не передать. Пожалуй, единственная претензия к Relic состоит в том, что они так и не смогли обойти главный бич современных RTS — управление. Играть надлежит строго по приборам — следить за количеством юнитов в сквадах, вовремя пополнять те отряды, чей состав начал редеть (да-

да, вы можете делать это прямо во время сражения) и грамотно пользоваться специальными возможностями героев. Горячие клавиши станут вашей библией и мантрой, без них тут — решительно никуда. Потому что контролировать творящуюся на экране вакханалию при помощи мыши не представляется возможным.

Зато этот недостаток с лихвой искупается зрелищностью действия. Такой брутальной войны мы, признаться, не видели очень давно. Вот герой орков перекусывает пополам очередного пехотинца. Вот кто-то насаживает врага на меч. Соперники жгут друг друга, рвут на куски и разламывают пополам. Наконец к делу подключается один из наших героев — от его мощного удара юниты буквально разлетаются в разные стороны. Через полкарты лупит гигантскими ракетами артиллерия. Смешались в кучу орки, люди, демоны и прочая техника. Более того, Relic ввели в игру так называемые fatality. То есть периодически игра радует ваш взор особо жестоким обращением с поверженным врагом. Солдаты, например, могут окружить единственного оставшегося в живых орка и наштамповать его свинцом или забить до смерти. Кто-то, например, протыкает вра-



Молот войны



Пожалуй, никто не будет спорить с тем, что самым далеким предком компьютерных стратегий была древняя как мир игра в солдатики. Впрочем, еще до того как первые виртуальные армии схватились на мониторах компьютеров, стойкие и оловянные дали рождение еще одному направлению игровой индустрии — военно-тактическим играм с миниатюрами, или варгеймам.

Первые правила для варгейма придумал в начале прошлого века английский писатель Герберт Уэллс, и, претерпев массу усовершенствований, они дожили до наших дней. Впрочем, суть осталась неизменной: металлические или пластиковые отряды маневрируют по заставленному препятствиями столу, перестреливаются и дерутся в рукопашной, героически гибнут... Происходит все это не просто так, а по вполне четким законам, определяющим очередность действий, скорость передвижения разных родов войск, относительную силу в ближнем и дальнем бою. К каждому герою или отряду прилагается специальная карточка, на которой, в зависимости от конкретных правил, указано от четырех до двух десятков таких параметров, а неочевидные ситуации (вроде исхода поединка или эффекта магии) решаются броском куби-

ка. Варгеймы — это не только игра, но и коллекционирование: число миниатюр, подходящих для одной игры, исчисляется сотнями, а их покраска и художественная расстановка — довольно увлекательное занятие для поклонников.

Одна из самых известных серий варгеймов — как по детализированности правил, так и по красоте миниатюр и прописанности игрового мира — семейство Warhammer от студии Games Workshop. В серию входят три основных варгейма: фэнтезийный родоначальник Warhammer Fantasy Battles (сейчас действует уже шестая редакция правил), космическая опера Warhammer 40000 и исторический Warhammer Ancient Battles. Военачальники WFB могут возглавить армии полутора десятков расовых и политических объединений, в числе которых человеческая Бретонская империя, лесные, высокие и темные эльфы, гномы, орки и гоблины, вампиры и нежить, люди-ящеры и люди-крысы — со своими героями, правителями, боевой техникой, магией и историей. Именно WHB стал источником вдохновения для создателей знаменитого Warcraft'a: закованные в синюю броню люди и зеленокожие орки в точности повторяют своих металлических родственников. Не отстает и "сорокаты-

сячник": в мрачном мире далекого будущего генетически модифицированные десантники сражаются с демоническими порождениями Хаоса, медленно угасают древние и гордые эльдары, наводят ужас на галактику полурастения-полуживотные орки, а по пескам далеких планет маршируют скелетообразные некроны.

Через пару лет после Warhammer: Shadow of the Hornet Rat (создана по классической вселенной) компьютерные игроки обратились к "сороковнику" — вышла пошаговая стратегия Final Liberation: Warhammer Epic 40000. В сюжетном отношении она представляла собой масштабную войну между Империей людей и Космическими орками за планету Волистад. Высадка войск, маневры, засады, столкновения — все, чтобы почувствовать себя не просто полевым командиром, а настоящим генералиссимусом или даже самим Императором. Был предусмотрен и режим для двух игроков, практически в точности повторявший партию в настольный Warhammer — разве что на место металла и пластика пришли пиксели и спрайты. В Final Liberation была встроена целая энциклопедия вселенной "сорокатысячника": наведя мышкой на юнит, вы получали полную информацию о его происхождении, особенностях и боевых свойствах. А юнитов, надо сказать, было предостаточно: по несколько десятков с каждой стороны. В качестве компенсации довольно невыразительной графики игра могла похвастаться высококачественными видеовставками, сделанными бы честь многим фантастическим фильмам.

Чуть позже появилась пошаговая стратегия Warhammer 40000: Chaos Gate, признанная лучшим представителем жанра со времен X-COM. Отряд ультрамаринов (космических десантников), усиленный боевой техникой, телепатами и

шагающими роботами-дредноутами, сражался против орд Хаоса и союзных им демонов. Стратегия прекрасно восстанавливала фирменную "сорокатысячную" атмосферу готического будущего, однако 15 миссий явно не хватало, чтобы наиграться, да и взять под свое начало почему-то можно было только людей. Впрочем, первый недостаток частично выправлялся наличием неплохого генератора и редактора карт.

Следующая пошаговая стратегия, Warhammer 40000: Rites of War (1999), показала вселенную "Молота войны" с другой стороны — глазами таинственной расы эльдаров. Их противниками стали уже знакомая человеческая Империя и тираниды — орда ящероподобных инопланетян. Ничего не напоминает? Протоссы, терраны и зерги — создатели Starcraft внимательно изучали Warhammer. Впрочем, Rites of War оказалась куда менее удачной, чем SC, и не особо выделилась на фоне остальных пошаговых стратегий.

Видимо, поэтому следующая игра — Warhammer 40000: Fire Warrior (2003) — оказалась вовсе не стратегией, а самым настоящим шутером от первого лица. Главным героем стал Каис, боец стремительно развивающейся империи Тау, который оказывается в самом сердце схватки между своим народом и человеческими завоевателями. Сюжет оказался сведен к минимуму — а ведь какую интригу можно было бы придумать в необъятном мире "Молота войны"! Однообразные уровни, невыразительная графика, допотопный "сбор ключей", халтурный перенос с PS2 на PC — сложно найти сильную сторону Fire Warrior.

И вот теперь, после шести лет невезения, — новая надежда на достойное компьютерное воплощение знаменитого варгейма.

Петр Тюленев



ROME: TOTAL WAR

Андрей Гринев

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Activision ■ Издатель в России: 1С ■ Разработчик: Creative Assembly ■ Похожесть: Серия Total War ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

www.totalwar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Rome: Total War ждали, кажется, все. Многотысячная армия фанатов испещряла форумы пожеланиями, каждый второй любитель тактических сражений писал объемные трактаты на тему "Каким должен быть Rome: Total War", счастливицы, допущенные до ранних альфа- и бета-версий, восторженно отзывались о них в своих статьях. Вышедшая демо-версия лишь подлила масла в огонь ожидания, продемонстрировав широкой общественности великолепную графику и отточенную боевую механику. PR-менеджеры Activision заслуживают награды: забирая в редакции диски с игрой, я обсуждал с начальством, какую оценку ей ставить — речь шла о девяти или десяти баллах.

Мы много и обстоятельно писали о Rome — были и превью, и репортажи с выставок. В прошлом номере Игорь Варнавский на примере демо-версии обстоятельно разложил игровую механику проекта на составные части. Так что рецензия, по сути, подводит итог: что же в итоге получилось, и как это все играется?

Глобальный подход

Сразу начать полноценную игру не получится — разработчики в принудительном порядке заставляют проходить обучающую кампанию. После изучения курса молодого полководца нам дадут доступ к полновесному прохождению, а главное, наконец разрешат сохраняться.

Изначально доступны лишь три семейства древнего Рима — Цезари, Скипии и Бруты. Различия между ними минимальны и заключаются, по большому счету, в стартовых землях да силе некоторых видов войск. Если игрок хочет получить доступ к другим фракциям, он должен захватить пятьдесят провинций врага и собственно сам Рим. Есть и другой вариант, при котором вы можете заново начать игру государством, которое только что пало от ваших же рук. Для тех, кому и такое кажется слишком сложным, предусмотрена быстрая кампания — требования для победы в ней гораздо скромнее.

Как вы помните, геймплей делится на две части. С одной сторо-

ны, вы орудуете в глобальном стратегическом режиме, а с другой — самолично командуете войсками. Так вот, раньше глобальная карта больше всего напоминала настольную игру, где правитель двигал по провинциям фишки-войска. Теперь же действие проходит на трехмерной карте Европы и части Африки. На ней отображается тип местности, города, дороги и важные объекты вроде шахт и портов. Это добавило разнообразия даже такой тривиальной вещи, как перемещение отрядов. Если раньше ничто не мешало солдатам перейти в соседнюю провинцию, то теперь, чтобы переместить их между городами, пусть даже ближайшими, следует убедиться, что дорога не занята противником. Выставив гарнизон в узком ущелье или на горном перевале, вы сможете защитить сразу несколько своих городов и изрядно испортить настроение вражеским лидерам, желающим водить войска там, где им вздумается.

Вам придется быть вдвойне осторожным, отправляя небольшие отряды через леса и поля — там они запросто могут попасть в

засаду, заботливо созданную недругами. Время от времени на глобальной карте будут появляться вражеские объекты — противник не прочь воспользоваться новой возможностью строить на местности форты и наблюдательные вышки. Конечно же, никто не мешает вам самому устроить нечто подобное — зачастую один форт может обеспечить охрану сразу несколькими важными объектами, а грамотно расположенная засада лишит противника важнейших генералов и губернаторов, неосмотрительно отправленных без должного сопровождения.

Сенат и римский народ

Играя за одну из трех римских фракций, вы должны будете выполнять приказы сената, получая за это небольшие награды. Не выполните первый раз — римский народ промолчит, но будете злоупотреблять его терпением — получите большие неприятности вроде толпищ легионеров, осаждающих ваши замки. К сожалению, сенату абсолютно плевать



- 1 "Черепаха" — идеальное построение для штурма крепости, но в лесу ей отведен недолгий век. Конкретно этой — около пяти минут.
- 2 Это у нас называется "картой стратегического планирования".
- 3 Сперва сообразительные пехотинцы мечут колья и лишь потом идут в атаку.
- 4 При таком масштабе игра гораздо больше похожа на своих предшественниц.
- 5 Несмотря на томагавки и характерные мокасины, это вовсе не североамериканские индейцы, а европейское племя... этих... ну... самых... мне нужно посмотреть в справочнике!



на ваше мнение, зачастую выполнение его приказов рушит налаженные союзы и договоры. В утешение могу сказать, что уничтожить властвующую структуру можно. И даже нужно, если вы хотите стать императором Рима.

Сенаторы как будто не понимают, что с соседями нужно не только воевать, а умелые дипломаты могут быть не менее полезны, чем опытная конница. Дипломатическая система претерпела значительные изменения, новый экран дипломатии, скопированный под кальку из **Civilization 3**, позволяет вам заключать альянсы и торговые соглашения, меняться территориями и брать слабые государства под протекторат. Стоит, впрочем, заметить, что альянсы компьютерные игроки все время разрушают, а становятся васалами не хотят даже под угрозой полного уничтожения.

Интересный момент: тактическая карта, на которой проходит бой, полностью соответствует стратегической. Начав сражение возле моря, вы сможете прижать противника к воде, а попав в засаду на холмах, будьте готовы к стремительной атаке с «высоты». Враг не всегда готов биться на не-

удобной ему территории, зачастую он отступает на несколько шагов, навязывая вам свои условия.

Сколько бы не заверяли нас разработчики в том, что в Rome можно играть и без тактических сражений, они по-прежнему остаются любимой забавой игроков. Битвы протекают стремительно, армии гибнут значительно быстрее, чем в предыдущих играх серии, а начавшуюся рукопашную остановить практически невозможно. Как и раньше, важнейшую роль играет начальная расстановка войск, вот только позиции противника до самого начала схватки нам не видны. Впрочем, если правильно расположить тяжелую кавалерию и фаланги, об остальных отрядах можно особо не волноваться, ведь теперь именно эти типы войск решают исход сражений. В то время как легионы противника будут разворачиваться в атакующий порядок, ваша конница резвым броском сомнет неприятельские тылы, уничтожит лучников, растопчет пару отрядов пехоты и, оттирая остатки вражеских голов от копыт лошадей, вернется назад. Прямой удар тяжелой кавалерии выдерживают только войска с повышенной моралью и ко-

пьяносцы. Удар в спину не выдерживает никто.

В битве учитываются многие незначительные на первый взгляд параметры — время суток, стороны фланга и наличие рядом с войском генерала. Убегающие с поля боя слоны, видеоролики с которыми так смаковали перед выходом игры, не обратят в бегство целое войско, а вот за сверкающими пятками лидеров могут действительно рвануть все. Отступающие войска не сопротивляются атакам, лишь милосердие противника да быстрые ноги спасут подчиненных от полного уничтожения.

А вот штурмы крепостей в Rome впечатляют. Добравшись на глобальной карте до города, вы выбираете, атаковать ли его сразу или подождать несколько ходов (во втором случае вы можете построить несколько осадных орудий или устроить подкоп). Если цитадель врага выдержала осаду, не собираясь сдаваться на вашу милость, действие переходит на тактическую карту. А там вспоминается до боли знакомый **Medieval: Total War**: катапульты отбивают от стены полигоны, рушат ее до конца, и через образовавшиеся проломы в город устремляется атакующее войско. Если противник не

лжет на атакующих смолу и не поджигает огненными стрелами осадные орудия, ваша задача сводится к минимуму — захватить центральную площадь и удерживать ее определенное время. Впрочем, при желании можно просто вырезать на корню все сопротивление. После удачно выполненного захвата перед вами открывается меню истинного победителя. Вы можете: а) оккупировать город; б) поработить население и, наконец, в) вырезать население. Выбор за вами. Но, по большому счету, главным и самым заметным нововведением в боевой системе стал неотключаемый счетчик времени, отсчитывающий минуты до вашего поражения. Кончилось время — бой проигран. А то, что вы в этот момент догоняли последнего вражеского гоплита, никого не волнует.

Семья — опора императора

Отказ от провинций сильно повлиял и на экономическую систему. Вместо куска территории с определенной планкой дохода мы получили полноценные города и предместья, населения в которых растет, увеличивая тем самым







© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

THE SIMS 2

Александр Кузьменко

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор обывателя ■ Издатель: Electronic Arts ■
Издатель в России: Софт Клаб ■ Разработчик: Maxis ■
Похожесть: The Sims ■ Мультиплеер: Интернет ■
Количество дисков: Четыре CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2GHz, 512Mb, 256Mb Video

www.thesims2.com

**ВЫБОР
РЕДАКЦИИ**

**СУПЕР
ГРАФИКА**

Прежде чем начать, я решил как следует подготовиться. Два раза подряд прослушал диск Бритни Спирс — Baby One More Time, потом выпил гламурный коктейль, посмотрел по телевизору реалити-шоу “Дом-2: Построй любовь”, совершил дыхательные упражнения, перебрал фотографии, привезенные из отпуска в Таиланде, и трижды прочел мантру “охм”.

Не помогло.

Безумие и стихии

Когда пишешь про игру под названием **The Sims 2**, по всем внутренним органам проходит что-то вроде мощного электрического заряда. Это — как встретить на улице живого Элвиса, получить телеграмму от президента или прикоснуться к священной индийской корове, не знаю... Ощущение какого-то шаманского, языческого трепета.

Конечно, всем очевидно, что компания **Maxis** занимается отнюдь не плетением веников, а маркетинговыми мегакорпорациями

Electronic Arts хлебает щи ни в коем случае не купленными в сувенирной лавке лаптями... Но, скажите, как?! Как эти люди умудрились создать такую игру, которая не вызывает у потребителей ровным счетом никаких чувств, кроме необузданного, неконтролируемого и абсолютно свиного восторга?.. Однако мы увлеклись ощущениями, давайте перейдем к главному.

Собственно, главное: если вы играли в первую часть **The Sims**, то, думаю, ничего не стоит объяснить. Если вдруг не играли (интересно, вы вообще где были?), то расскажу в двух словах. **The Sims** — это симулятор вас. Симулятор обывателя, обычного человека, который живет в доме, ест, спит, гадит, ходит на работу, крутит амуры с лицами противоположного (хотя — кому как) пола, рождает детей, ругается с соседями, болтает по телефону, закатывает второй половине скандалы, растит оранжерею экзотических цветов, увлекается игрой на пианино, в люльку напивается с друзьями, бежит по ночам к холодиль-

нику, выписывает газеты, оплачивает счета, устраивает пожар на кухне, ожесточенно рубится на компьютере, часами просиживает в интернете, строит головокружительную карьеру, плавает вечерами в бассейне, флиртует с горничной... Короче говоря, живет ярко и, блин, насыщено. Точно так же, как и все мы. В **The Sims** нет никакой конечной цели, нет фразы **Game Over**, нет рога того супербосса, которому нужно настучать по чайнику в конце последнего уровня. То есть нет ни одного явного родимого пятна нормальной компьютерной игры. В **The Sims** нельзя даже выиграть или проиграть. Весь смак здесь — в самом процессе.

Если вам кажется, что игра без начала и конца, в которой нет каких бы то ни было осмысленных действий, кроме симуляции хождения на горшок, — это пустая трата времени, то пусть вам кажется дальше. Так, для справки: вместе со всеми выпущенными аддонами (сколько их было всего — затрудняются сказать даже профессионалы, лич-

но я сбился со счета где-то на пятом) оригинальные **The Sims** разошлись тиражом приблизительно 30 миллионов копий и мгновенно попали в Книгу рекордов Гиннеса как самая продаваемая компьютерная игра. Не надо быть большим фанатом арифметики, чтобы прикинуть приблизительно прибыль, которую принесли писающие человечки своим хозяевам.

Понятное дело, что после того как любознательный народ разметал из магазинов самый первый отпечатанный тираж, выпуск второй части стал делом более чем очевидным...

Жизнь и жизнь

Внимание, сейчас будет озвучено главное драматическое отличие между первой и второй сериями **The Sims**! *Виртуальные человечки отныне смертны*. Да-да, они больше не живут вечно. С каждым днем сим стареет, седеет, мрачнеет и в один прекрасный день мирно склеивает ласты. Живет он порядка 25 местных сим-дней (за которые, по



- 1 Милая, я, конечно, понимаю, что у нас в доме кроме дартса никаких развлечений, но диван-то пощади!
- 2 Дорогая, не хотел тебя беспокоить, но я, кажется, застрял в заборе.
- 3 Я же сказал, новые туфли только с полочки!
- 4 Что-то предки сегодня разбушевались
- 5 А зачем нам мужики, да, сестренка?

Бытовуха



С утра я себя что-то неважно чувствовал — взял отгул



С женой поругался, потом — со старшей.



Младшая еще со школы пришла — добавила



Одна радость: хоть с горничной мило побеседовали...



...на разные темы...



И как-то далеко у нас разговор зашел...



...что не заметили, как жена вернулась



Что потом было, лучше, мужики, и не рассказывать

статистике, успевает надоесть хозяину хуже горькой редьки) и за этот срок должен успеть сделать главное: заработать денег, завести семью, нарожать детей и отойти в мир иной в полной уверенности, что игрок не выключит с досады компьютер а, всплакнув, продолжит возиться уже с его потомством.

Сказать, что такой подход перевернул с ног на голову весь геймплей, значит — не сказать ничего. The Sims из медитативной игры “в тамагочу” внезапно превратились в хардкорный симулятор “сделай человека за 25 дней”. Сами симы заметно поумнели, заматерели и научились жить практически без вашей помощи. Еще бы, хочешь жить — умеи как-никак вертеться.

Едем дальше. После первого получаса игры в голове возникает четкая уверенность в том, что перед тем как писать дизайн-документ The Sims 2, коллектив Maxis в полном составе был согнан на какой-нибудь мощный мотивационный тренинг. Ибо, если посмотреть на новую вер-

сию “писающих человечков”, предварительно почтаив какого-нибудь Берна, пытливого взору откроются, натурально, жуткие вещи. Слушайте сюда: если раньше “уровень счастья” симов определялся только степенью удовлетворения их первичных потребностей (поспал, поел, пописал, посмотрел телевизор — и вот ты уже счастливейший из счастливых), то теперь полигональные человечки живут в мире таких понятий, как “цели”, “желания” и “мотивация”. Условно говоря: если отныне на жизнь одному человечку отведено всего несколько часов, понятное дело, он хочет успеть за это время выполнить весь джентльменский комплект “действий для достижения счастья”: родить сына, построить дом, посадить, наконец, дерево. Причем эти самые “действия для счастья” зависят от кучи дополнительных факторов: от возраста сима, от его социального положения, от, в конце концов, его общей жизненной мотивации.

Поясним на примерах. Ска-

жем, симу-младенцу для достижения полного счастья достаточно научиться ходить, орать “агу” и самостоятельно вылезать из-за решетки детской кроватки. Симу-ребенку уже нужны хорошие оценки в школе, SonyPlayStation 2 под елкой на Новый год и множество друзей, с которыми можно играть в лошадей Буденного. Симу-подростку не нужно практически ничего, кроме близкого знакомства с каким-нибудь представителем противоположного пола, зато симу-взрослому!.. Этой сволочи нужно сразу все и желательно побольше: карьера, любовь, жена, семья, хороший дом, верные товарищи, субботняя выпивка и так далее, и так далее. Также стоит помнить о том, что все симы — существа абсолютно непохожие, и одного, скажем, тянет больше к дому/семье, а другого — к друзьям/в кабаки. Кое-какие жизненные мотивации, конечно, можно предугадать, внимательно изучив особенности знака зодиака соответствующего персонажа, но в целом симы — суще-

ства спонтанные и непредсказуемые.

Цели и задачи

Все жизненные достижения и проколы аккуратно отображаются в специальной колонке “общечеловеческого счастья”. Если она полна и ярко сияет — сим розовощек и доволен, если же ушла далеко в минусы — впадает в депрессию, не спит по ночам, теряет аппетит и погружается в депрессию.

Поэтому ваша первейшая задача как главного автора всего происходящего — это неуспно следить за желаниями подопечных, превращать эти желания в цели и, собственно, достигать их в кратчайшие сроки. Чем важнее была достигнута цель, тем больший прирост в колонку “общечеловеческого счастья” получит ваш персонаж. Скажем, если цель простая и незатейливая, вроде “купить стереоприемник”, — ожидайте прироста в 500 очков, если сложнее, скажем, стать с соседом настоящими друзьями —



Что еще? В The Sims 2, по сравнению с той же первой частью, появилось куда как больше всевозможных деталей. Скажем, ребенок в доме появляется не сразу орущий и в люльке, а только после длительной череды событий. Вначале двое знакомятся, влюбляются, женятся, потом однажды ночью они... эээ... черт, я чувствую себя как на подростковой лекции "Откуда берутся дети". Ну так вот, потом будущая мама в течение нескольких сим-дней хо-

Пластика и грация

Помнится, когда автор этих строк писал рецензию на единственный в мире The Sims-клон под названием **Singles**, родилось мрачное пророчество о том, что, перейдя в полное и окончательное 3D, у The Sims будут все шансы лишиться изящного и простого управления.

Еще, кстати, нужно сказать, что графика второй части пусть и не блещет какой-то там невероятной технологичностью, на пять баллов справляется со своей основной задачей — созданием пресловутой игровой “атмосферы”. Персонажи хоть и обожают всевозможные мультяшные гэгги, тем не менее выглядят весьма похожими на людей, а уж что касается их анимации — так это вообще за гранью разумного. Единожды увидев ужимки и прыжки симов, вы гарантированно полюбите эту игру. Как они танцуют, с каким остервенением прыгают по диванам, с какой грацией чистят унитазы!.. Сейчас прозвучит одно очень смелое заявление: до этой игры подобной анимации мир компьютерных игр попросту не-ви-дел. Клянусь своей треуголкой.

Отдельным абзацем хочется также рассказать про звук. Вернее — про музыку. Купив в кукольный домик своего сима «стерео-селедку» или навороченный бум-бокс, вы в придачу получите множество самой разнообразной музыки. Тут вам и техно, и латино, и металл, и попса, и хип-хоп. Причем все это такого отменного качества, что треки из игры впопугу запускать в FM-диапазон. Высший балл.

Но даже если вдруг наступит пресыщение, коварные агенты Electronic Arts тут же (проверено!) выбросят на рынок аддон. А потом еще один. И еще. И еще. А ведь помимо прочего, при большом желании можно еще вступить в обширное симс-онлайн комьюнити, построить свой город в официальном редакторе, смоделировать собственные скины, обои и тому подобные фэнские штучки...

К чему я все это говорю. The Sims 2 — это игра с практически бесконечным потенциалом. Неглупая, интересная, стильная. Натурально, игра завтрашнего дня. Поэтому если вы не хотите надолго застрять в игровом мезозое, просто пойдите в магазин и купите ее. Как это сделали до вас уже тридцать миллионов граждан планеты Земля.

И сделают как минимум еще столько же. ■



Как, по вашему мнению, сможет игра The Sims 2 по уровню продаж и популярности среди игроков превзойти первую часть?

1. ДА, вполне.
2. НЕТ, вряд ли.

Если вы выбираете ответ "ДА", пошлите на номер **1043** SMS-сообщение **31-12**.

Если вы выбираете ответ "НЕТ", пошлите на номер **1043** SMS-сообщение **31-11**.

Учтите, сообщение должно
содержать только указанные ци-

фры и тире, и ничего больше, иначе оно не будет засчитано! Опрос проводится с 26 октября по 1 декабря 2004 года включительно. Результаты опроса будут опубликованы в январском номере **«Игромании»** за 2005 год. Стоимость отправки одного SMS-сообщения для абонентов «МегаФон», «Би Лайн GSM», МТС и Tele2 — \$0,3 без учета НДС (полный список операторов смотрите на наших **CD** или **DVD** в разделе **Инфоблок/Мобильные опросы**).

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Безусловное явление, очередная веха, закономерный этап, бла, бла, бла... Человечки по ту сторону экрана стали еще больше похожими на нас. Главное — вовремя остановиться и не стать похожими на них.

★★★★★ 9.0

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

9.5

PC CD-ROM

MIDWAY

THE SUFFERING

ИГРА ОЗВУЧЕНА
ЛЕОНИДОМ ВОЛОДАРСКИМ



РУССКАЯ ВЕРСИЯ УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



ZOO
Digital Publishing

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

[THESUFFERING.MIDWAY.COM](http://thesuffering.midway.com)

© Midway Home Entertainment Inc. 2004. Surreal Software, разработка. Все права защищены. The SUFFERING является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Silent Hill 4: The Room

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Survival horror ■ Издатель: Konami ■
Разработчик: Konami ■ Похожесть: Silent Hill 3 ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один DVD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



www.konami.com/silenthill4

В музыкальной индустрии есть такое понятие, как "перепродюсированный". Это когда в рамках одного альбома музыканты собирают такое количество продюсеров, что за их амбициями не видно, собственно, самой группы. С **Silent Hill 4** произошла примерно такая история.

То, что **The Room** безусловно самая неоднозначная игра серии — это медицинский факт. Назвать ее плохой не повернется язык даже у самого хладнокровного рецензента. С другой стороны, она создана на стыке гениальных находок, грамотной эксплуатации наших бытовых страхов и... откровенной халавы. Какую оценку ставить игре, которая в один момент вышибает из тебя холодный пот, а в другой — заставляет откровенно зевать, категорически неясно. Не игра, а настоящая журналистская пытка.

Торжество маркетинга

В отличие от предыдущих частей серии, **The Room** подавалась с нечеловеческой помпой. "Мы покусамся на самое сокровен-

ное — на ваше повседневное ощущение комфорта!" — громгласно заявляли пиарщики **Konami**. "Это совершенно новый уровень ужаса!" — вторили им разработчики. Новый уровень ужаса действительно обнаружился. Аккурат после того, как вам откроется широко разрекламированный вид от первого лица. Ужас заключается в том, что размазанные текстуры, которые мы, скрепя сердце, терпели раньше, теперь предстали перед игроком во всей красе. Они больше не держатся на почтительном расстоянии — вы можете упереться в них носом и, наконец, осознать, что **Konami**, не стесняясь, продают нам с вами уже третью игру на одном и том же движке. Если вы вдруг не в курсе, о чем идет речь, поясняем: отныне действие в игре демонстрируется с двух ракурсов — от первого и от третьего лица. Такое разделение четко привязано к структуре **The Room** и ее сюжету.

Завязка четвертой серии действительно внушает оптимизм. Генри Тауншед просыпается в своей квартире и обнаруживает,

что дверь его квартиры обита цепями и вдобавок снабжена надписью "не выходи!". Окна наглухо закрыты — вы можете часами биться, как моль о стекло, вас все равно никто не услышит. То же самое касается соседей, до которых Генри безуспешно пытается докричаться через дверь. Как только вы сделаете дежурный обход всех помещений, заглянете во все ящики и окна, в ванной обнаружится дыра, в которую, ясное дело, можно залезть. Так вот, происходящее внутри квартиры демонстрируется при помощи классического вида "из глаз". А стоит вам залезть в вышеупомянутую дыру (и оказаться за пределами квартиры), как камера привычно повиснет за спиной. Идея сама по себе, в общем-то, хороша — благодаря классическому "шутерному" ракурсу действительно усиливается ощущение клаустрофобии — кожей начинаешь ощущать ужас человека, запертого в собственных четырех стенах. Но вся паника улетучивается при виде предметов обихода, скроенных из трех полигонов, и жалких текстур, которые

призваны символизировать, скажем, ржавчину. Плюс, движок и управление явно не приспособлены для вида от первого лица — невозможно отделаться от ощущения, что Генри перемещается по квартире, как вагон с углем на рельсах. Зато находка с возможностью посмотреть за окно и правда видится почти гениальной. Там, на улице, снуют пешеходы, проезжают машины, кто-то в квартире напротив смотрит телевизор. Жизнь, кажется, идет своим чередом, и никому нет дела, что здесь, в комнате 302, происходит что-то очень странное.

Итак, игра четко разделена на два пространства — то, что за пределами квартиры, и то, что внутри нее. Стоит Генри пролезть в дырку, как он оказывается в различных мирах. Иногда — на станции метро, что расположена рядом с его домом, а иногда — в самом **Silent Hill** (вы, надеюсь, не забыли, что **The Room** — первая игра, действие которой, формально, не происходит в пресловутом городе?). В "потусторонних" мирах балом правит классический геймплей. Генри лупит омерзительных тварей об-



- 1 В **The Room**, как и во второй части, герою придется много прыгать в странные глубокие ямы (произносить непременно низким голосом).
- 2 Ради таких вот сцен мы, в общем-то, и играем в **Silent Hill**.
- 3 Именно с этой сцены в **The Room** наконец просыпается атмосфера.
- 4 Знакомьтесь — Эйлин. С ней вам придется провести рука об руку добрую половину игры.
- 5 Ближе к середине квартира перестает быть безопасным местом — такие вот парни начинают лезть прямо из стен.



резком трубы, судорожно ищет патроны и вступает в немногочисленные диалоги с редкими разумными существами. Нововведения, как и предполагалось, носят чисто косметический характер. Во-первых, вам больше не нужно лезть в инвентарь, чтобы взять в руки другое оружие или использовать тот или иной предмет. Отныне переключение между содержимым ваших карманов осуществляется колесиком мыши. Плюс, состояние здоровья главгероя наконец отображается при помощи полоски, которая находится в левом верхнем углу экрана. Что касается экшена, который в *The Room* обещали довести до ума, — не верьте! Все, чем Генри превосходит своих коллег по предыдущим играм серии, — это возможность регулировать силу удара. "Тугое" управление, своенравная камера и интеллект врагов остались нетронутыми. Самих схваток, однако, стало много больше, что, учитывая рудиментарные умения Генри, сильно напрягает. Зато головоломки или нет вовсе, или они действительно логично вписаны в сюжет. Большая часть паззлов заключается в применении нужных объектов в нужном месте.

Ну и еще пара инноваций, за которые я бы с удовольствием

выпорол гейм-дизайнеров Konami в полном составе. Во-первых, ваш инвентарь отныне не безразмерен — Генри может носить с собой строго ограниченное число объектов. Все, что не умещается в карманах, надлежит хранить в сундуке, который, конечно, находится в квартире. Более того, отныне обладателей PC уравнили в правах с хозяевами консолей — сохраняться теперь можно... только в доме Генри (напомним, что предыдущие PC-версии отличались возможностью сохранять игру где вам заблагорассудится). В результате ситуация вырисовывается следующая — пробираясь через весь уровень, вы обнаруживаете, скажем, шкатулку, ключ к которой лежит в вашей квартире. Поминая всех близких и дальних родственников разработчиков, вы несетесь к ближайшей дыре (их, как правило, существует несколько), хватаете заветный ключ, лезете обратно и, наконец, открываете шкатулку. Теперь ваш инвентарь забит, и вы не сможете подобрать, например, аптечку, которая лежит рядом. А без нее добраться до квартиры (в которой здоровье пополняется автоматически) практически невозможно — проклятые привидения заметно вас потрепали. Со-



вершенно очевидно, что все это реализовано с одной-единственной целью — сделать квартиру своеобразным островом спасения, единственным безопасным местом во всей игре. Внушить нам тот самый бытовой ужас (ведь единственный выход из дома — через дыру, к монстрам). Начинание похвальное, но, боже мой, зачем же делать это именно так?! И если любители PS2 к подобным фокусам приучены с младых ногтей, то нас-то, счастливых обладателей PC, за что?

Но самое ужасное заключается в том, что когда вы освоитесь с многочисленными нововведениями, то обнаружите, что игра... не пугает. Что может быть хуже не страшного *Silent Hill*? Разве что безалкогольное пиво. Сложно сказать, на каком именно этапе разработчики умудрились расплескать атмосферу, но ее и правда решительно не хватает. Фирменного подкожного, абсолютно животного страха, который внушали предыдущие игры серии, в первой половине игры попросту нет. Как это достигалось во второй или третьей части — черт его знает, я не могу вам этого сказать. Возможно, дело в монстрах. Местные твари — одни из самых скучных и неизобретательных во всей серии. Где это

Интересные факты

1. Все улицы в первой части игры названы в честь знаменитых писателей жанра sci-fi и хоррор. Среди прочих — Стивен Кинг, Дин Кунц, Рэй Брэдбери, Джек Финни, Майкл Крайтон, Ира Левин, Джон Сэндфорд и Пол Уилсон.

2. В списке учащихся школы (речь идет о первой части) значатся K. Gordon, T. Moore и L. Rinaldo. Это — участники рок-группы **Sonic Youth**.

3. Во втором *Silent Hill* улицы также названы в честь знаменитых писателей — Томас Харрис, Льюис Кэрролл, Линдсей Дэвис и Джон Сэндфорд.

4. Во второй части точки сохранения являют собой листы красной бумаги. Авторы подтверждают, что это — отсылка к **"Синему бархату"** Дэвида Линча, который, как известно, питает слабость к красному цвету.

5. Если вы экипируете Джеймса (во второй части) бензопилой и оставите на некоторое время рядом с поверженным трупом, он поднимет оружие над головой и издаст победный клич. Точно так же ведет себя Эш, герой **"Зловещих мертвецов"** Сэма Рэйми.

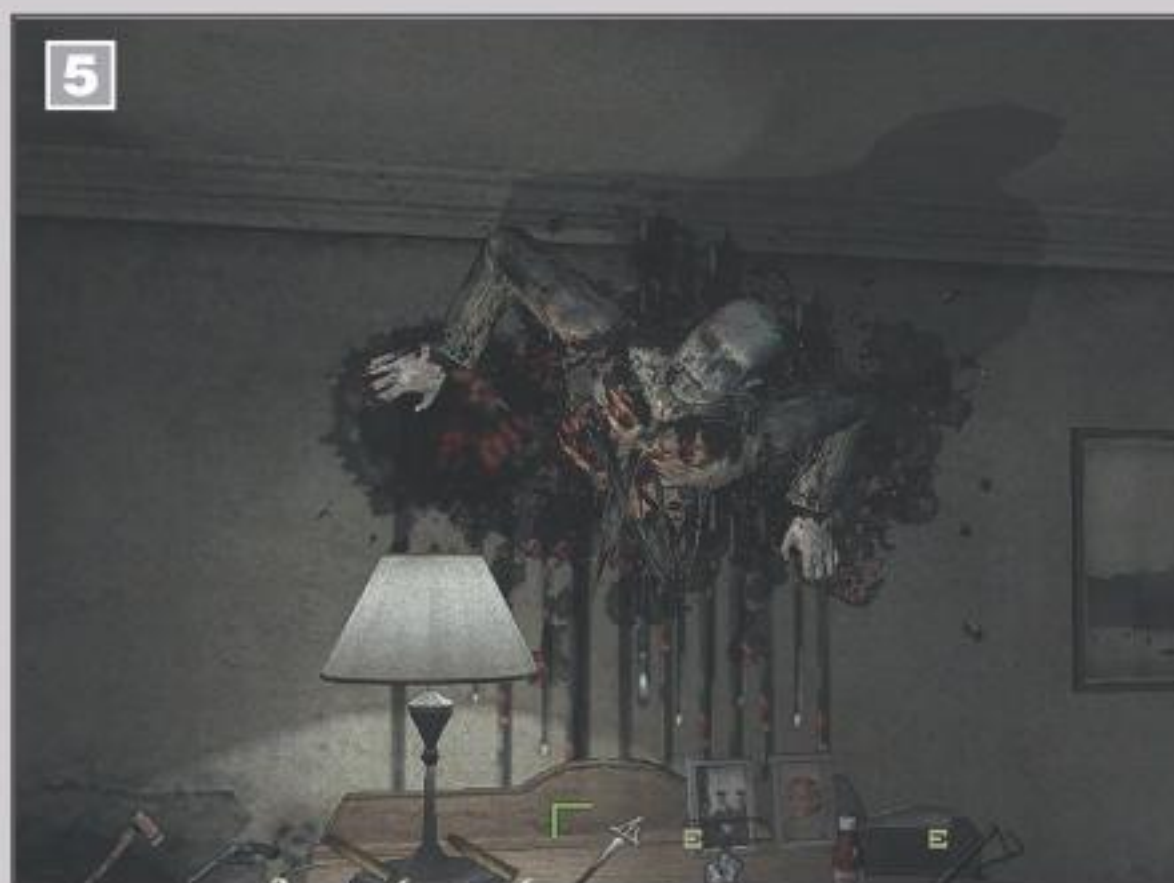
6. Некоторые сцены были удалены из второй части в процессе сборки финальной версии (например, когда Pyramid Head утаскивает за собой медсестру), однако их по-прежнему можно увидеть в рекламном ролике.

7. Все номерные знаки на машинах во второй части принадлежат штату Мичиган.

8. Формально четвертая часть никаким образом не связана с предыдущими играми серии. Однако речь в ней идет об Уолтере Саливане — маньяке, о котором вы могли прочитать еще в *Silent Hill 2*. В *The Room* он стал центральным персонажем.

9. Официально считается, что фильмом, вдохновившим Акиру Ямаока на создание *Silent Hill*, была **"Лестница Якова"** Эдриана Лэйна. В нем речь идет о солдате, вернувшемся из Вьетнама. Через какое-то время его начинают преследовать неидентифицируемые существа и мучить всевозможные галлюцинации.

10. Пятая часть *Silent Hill* уже находится в разработке. Она должна выйти на консолях нового поколения — PlayStation 3 и Xbox 2.



Молот войны



Первый **Silent Hill**, вышедший исключительно на **PlayStation** в январе 1999 г., был одной из самых неоднозначных игр своего времени. Большинство рецензентов, ожидавших еще один клон **Resident Evil**, разнесли его в пух и прах, поставив в упрек кривое управление, сложные головоломки и общую занудность действия. На другой стороне медали осталось то, что рецензенты предпочли не заметить: неимоверной глубины сюжет, до неприличия человечные персонажи и совершенно невероятная атмосфера. Игра стала настоящим культом, разделив поклонников жанра survival horror на два непримиримых лагеря — тех, кто за **Silent Hill**, и тех, кто за **Resident Evil**. При этом внешние различия между этими проектами были минимальны (схожее управление, идентичная игровая механика). Разница заключалась в абсолютно противоположном подходе: если в игре **Konami** ставка была сделана на сюжет, а страх нагонялся за счет гнетущей атмосферы, то в **Resident Evil** все было совершенно иначе — запугивание по старому как мир принципу “прыжка из-за угла” и сюжет безо всякого намека на философские изыски...

Молодой писатель Гарри Мейсон, только что переживший смерть жены, отправляется на отдых вместе со своей дочерью Шерил. Неподалеку от города Сайлент Хилл они попадают в аварию. Гарри теряет сознание, а очнувшись,

обнаруживает, что Шерил исчезла. Поиски приводят его в окутанный непроницаемым туманом Сайлент Хилл, по улицам которого бродят лишь монстры и немногочисленные служители некоего зловещего культа. В дальнейшем выясняется, что Шерил не является родной дочерью Гарри, а была найдена им и его женой в младенческом возрасте возле Сайлент Хилла семь лет назад. Шерил оказалась своего рода перерождением девочки Алессы (дочери одной из служительниц сатанинского культа), носившей в себе эмбрион некоего бога. Алесса погибла за семь лет до описываемых событий, но тут же возродилась в виде Шерил. В конце игры умирает и Шерил, а Гарри находит еще одного младенца и забирает его с собой...



Вторая часть, увидевшая свет уже в сентябре 2001 г. (на **PlayStation 2**; на **PC** игра была портирована лишь через год, в самом конце 2002 г.), была уже совершенно иной игрой с другим сюжетом и персонажами. С оригиналом ее связывало лишь место действия.

Джеймс Сандерленд, молодой человек лет тридцати, получает письмо от своей жены Мэри, умершей три года назад. В письме Мэри просит его приехать в городок Сайлент Хилл (где они отдыхали незадолго до ее смерти), чтобы встретиться

в их “особом месте”. “Мертвые не пишут писем”, — безуспешно убеждает себя Джеймс, стоя на берегу озера Толука близ Сайлент Хилл...

Чем дальше мы играем, тем больше возникает вопросов. Почему на улицах нет людей, а сам город окутан туманом? Откуда взялись эти жуткие монстры? Что же здесь произошло? Или, может быть, дело вовсе не в городе, а... в самом Джеймсе? От кого бежит Эдди Домбровски, неприятный толстяк с садистскими наклонностями? Почему маленькая девочка Лора, которая утверждает, что знакома с Мэри, в одиночку разгуливает по Сайлент Хиллу, не замечая монстров? Кто такая Мария — девушка, встреченная в том самом “особом месте”, — реальный человек или порождение больного воображения Джеймса, нарисовавшего образ идеальной жены? И самое главное: действительно ли Мэри умерла от болезни или ее убил Джеймс, не в силах больше видеть ее страдания?..

Ответы? Их нет. Здесь нет и не может быть правильных ответов и правильных концовок. Есть лишь намеки и аллюзии. Игра намеренно выстроена таким образом, что какую бы теорию вы ни придумали (естественно, при условии, что она согласуется с основными положениями сюжета), для нее непременно обнаружатся доказательства и не менее весомые контрдоводы. Если проводить параллели с кинематографом, на ум приходит “Малхолланд драйв” Дэвида Линча, который только ленивый не обвинил в том, что, дескать, “ничего не понятно” (то же самое, впрочем, но в меньшей степени, можно сказать и про **Silent Hill**, и про **Silent Hill 3**).

Silent Hill 3 (май 2003 г. на **PlayStation 2**, октябрь 2003 г. — на **PC**) неожиданно оказалась продолжением самой первой части. Центральная роль отведена девушке по имени Хэзер,



которую Гарри Мейсон нашел в финале первой части. Она — третье по счету перерождение той самой Алессы. Гарри увез ее из Сайлент Хилла, но адепты культа все равно нашли их — через семнадцать лет после событий оригинала. Гарри был убит, а Хэзер отправилась в Сайлент Хилл, чтобы отомстить за его смерть и избавиться, наконец, от находящегося внутри нее эмбриона бога. Ей удалось и то, и другое.

Третья часть стала самой страшной игрой серии и надолго опередила свое время в технологическом плане. Разработчики выжали из **PlayStation 2** все возможное, добившись такого качества графики, какое до недавнего времени не снилось даже владельцам самых навороченных **PC**. Увы, ни традиционно изумительный саундтрек Акиры Ямаоки, ни фантастическая графика, ни сногшибательный дизайн не смогли в полной мере компенсировать недостатки игры (которыми страдали и предыдущие части) — “ватное” управление, неудобную камеру и сверхсложные головоломки. **Silent Hill 3** разделила участь своих предшественниц, так и оставшись “игрой не для всех”. Исправить все эти огрехи **Konami** пообещала в четвертой итерации игры.

Игорь Варнавский



видано, чтобы в Silent Hill за вами по воздуху летали снулые привидения фермеров? Да, их появление грамотно обставлено (призраки буквально "выплавливаются" из стен, отдирая от себя остатки какой-то тягучей субстанции), но сами по себе они вызывают исключительно удивление. Тоже самое касается невнятных обезьяноподобных существ, которые появляются во второй половине игры. Какие, извините, макаки?! Даже пресловутые громадины с головами младенцев, о которых было столько разговоров, не заставят ваше тело покрыться мурашками. В итоге — местный террариум, по большей части, раздражает, но никак не пугает. А раздражение — это, согласитесь, не та эмоция, на которую вы рассчитывали, запуская четвертую часть Silent Hill.

Смятение

Не сказать чтобы сценаристы серии славились умением рассказывать связанные истории. Но в случае с *The Room* они, безусловно, достигли апогея невнятности. Дело в том, что до середины игры вы с трудом будете понимать, о чем вообще идет речь. И если раньше ключом к продвижению по игре служила атмосфера, то теперь, когда ее нет, пропадает, собственно, стимул играть дальше. Раньше было, непонятно, но страшно. Теперь же — по-прежнему непонятно, но совершенно не страшно.

А теперь я открою вам страшную тайну. Главное — закрыть на все вышеперечисленное требование глаза и добраться до больницы. Именно с этого места в The Room наконец просыпается тот самый Silent Hill, который мы любим. Некто в черном плаще ест на ваших глазах внутренности распотрошенного на больничной каталке трупа. Высоченные монстры, словно скроенные из различных кусков, размахивают над вашей головой ржавыми топорами. По коридорам сами по себе разъезжают

инвалидные коляски. В одной из палат из мертвого человека растут огромные споры... Чувствуете, к чему я клоню? Необъяснимый, омерзительный, животный ужас наконец возвращается — и вы в момент забываете про кривое управление, морально устаревший геймплей и позавчерашний движок. Потому что, во-первых, начинается вырисовываться сюжет, а во-вторых — проступает атмосфера. В эти минуты я готов был взять все свои слова обратно и выставить *The Room* как минимум восемь баллов. Но не тут-то было.

Как только вы поймете, что вам снова интересно играть, разработчики заставят вас... пройти по всем уровням назад. Конечно, это уже было — все мы помним, как и во второй, и в третьей части нам приходилось не раз возвращаться туда, где мы уже были. Но вспомните эти повторные посещения! Помещения покрывались ржавчиной, в них открывались другие комнаты — несмотря на прежнюю планировку, это были, фактически, другие уровни. Здесь же мы просто возвращаемся назад. Пара новых помещений и свежая поросль монстров — вот и все изменения. Что это, как не элементарная лень и халява?

Те, кто смог стерпеть подобное издевательство над собой, будут вознаграждены действительно интересным финальным уровнем и ответами на все вопросы. Сценаристы *The Room*, воистину, очень странные люди. Если в первой половине игры вы по большей части будете хлопать глазами и с трудом видеть логическую связь между отдельными событиями, то ближе к концу ставшие очевидными вещи вам начнут разжевывать по два-три раза. Когда сюжетные куски уже сами выстроились в цельную картину, нам зачем-то начинают подсовывать бумажки, стилизованные под журналистское расследование. Их единственная цель — разъяснить самым непонятли-

вым игрокам, о чем, собственно, идет речь. Пересказывать сюжет мы, разумеется, не будем. Но хочу сразу расстроить всех, кто ждал от The Room продолжения второй части (мы намекали на такую возможность в нашем превью). Сценарий аккуратно, словно по трафарету, затрагивает все фирменные легенды Silent Hill, но не привносит во вселенную ровным счетом ничего нового.

И все же. Назвать The Room плохой игрой, как я уже говорил в самом начале, нельзя. Во-первых, несмотря на все свои огрехи, в отдельные моменты она способна добавить вам седых волос. Во-вторых, та самая игра на бытовых ощущениях повседневного комфорта действительно присутствует. Но Konami настолько увлеклись мощным промоушеном (пафосные рекламные ролики, дорогие стенды, смелые речевки пиарщиков), что почти забыли о самом главном — об атмосфере. Как это ни печально, четвертая серия не дотягивает именно по этому показателю. Она не поддается измерению и оценке, вы не можете судить о ней по количеству звездочек в графе "графика" или "звук". Но вы можете почувствовать ее, запустив вторую, третью или даже первую часть Silent Hill. В The Room атмосферы решительно не хватает — к ней приходится прибавляться добрую половину игры. Пробиваться через ставшие очевидными недостатки — прохудившийся движок, однообразный геймплей и кривое управление.

Но играть при этом, безуслов-
но, стоит. Потому что музыка, по-
прежнему, гениальна. Потому что
Ямаока все так же мастерски ра-
ботает со звуком. Потому что за
несколько душераздирающих
сцен можно простить The Room
если не все, то очень многое. По-
тому что, наконец, это четвертая
серия Silent Hill. ■

Открытое SMS-голосование!

Сегодня мы наконец-то решим многолетний спор и вместе с вами выберем лучшего персонажа Silent Hill за всю историю существования сериала! Итак, какой из главных героев Silent Hill запомнился вам больше всего?

1. Гарри Мейсон 31-21



2. Джеймс
Сандерленд
31-22



3. Хезер
Мейсон
31-23



4. Генри
Таундсет
31-24



Если вы голосуете за того или иного героя, то пошлите на телефон **1043** SMS-сообщение с его номером (указан рядом с портретом соответствующего персонажа). Учтите, сообщение должно содержать только указанные цифры и тире, и ничего больше, иначе оно не будет засчитано! Опрос провидится с 26 октября по 1 декабря 2004 года включительно. Результаты опроса будут опубликованы в январском номере «Игромании» за 2005 год. Стоимость отправки одного SMS-сообщения для абонентов МегаФон, Билайн GSM, МТС и Tele2 – \$0,3 без учета НДС (полный список операторов смотрите на наших **CD** или **DVD** в разделе **Инфоблок/Мобильные опросы**).



☒ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

☒ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Копати увлеклись промоушеном и речевками, расплескав при этом самое главное — фирменную атмосферу серии, которая в The Room присутствует только ко второй половине игры. Но играть все равно стоит.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.5

FULL SPECTRUM WARRIOR

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ Издатель: THQ ■ Издатель в России: Game Factory Interactive, Руссобит-М ■ Разработчик: Pandemic Studios ■ Похожесть: Ghost Recon, Rainbow Six: Raven Shield ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

www.fullspectrumwarrior.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Демократия. Этим словом зовется форма устройства государства, при которой народ признается единственным источником власти. Основопологающими принципами демократии являются: равноправие граждан, власть большинства, выборность главы государства и управляющих органов.

Сегодня большинство аналитиков, экспертов и прочей образованной публики считают демократию самой прогрессивной и правильной формой правления по нашу с вами сторону Млечного пути. Поэтому тем государствам, которые по каким-либо причинам еще не пришли к демократии, предлагается сделать это самым правильным способом — с помощью армии США.

Подробнее о том, как именно происходит сей замечательный процесс, граждане могут узнать из игры **Full Spectrum Warrior**.

Восток и Запад

Восток. Маленькое арабское государство Закистан. У власти здесь находится враждебная фундаменталистическая организация "Аль-Афад", которой совершенно

наплевать на нужды своего народа, но зато очень нравится спонсировать терроризм, исламскую мировую революцию и прочие проявления Абсолютного Зла. Идеальный кандидат для срочной демократизации, не правда ли? И пусть вас не смущают мелькающие на заднем плане "голубые" миротворцы из ООН и спецназовцы из британской SAS — главную скрипку в нынешнем концерте играли, играют и будут играть Соединенные Штаты Америки, которые готовы одним махом освободить угнетенных закистанских граждан. И даже — какая щедрость! — бесплатно взять под свою опеку нефтяные месторождения и прочие народные богатства. Чтобы, значит, никто не украл.

Запад. Один из многочисленных тренировочных лагерей армии США. Знакомьтесь со своими подчиненными — отделением легкой пехоты, главным оружием демократии. Отделение делится на две тактические группы — "Альфа" и "Браво". Во главе каждой из них стоит сержант — гражданин крайне полезный, несущий помимо обязательной штурмовой вин-

товки рацию и GPS-приемник. Последний является по-настоящему незаменимой побрякушкой, которая в реальном времени отображает на карте позиции отрядов и известных врагов. Второй боец в отряде — это пулеметчик, обладающий огромной огневой мощью. Он всегда старается держаться рядом с командиром, что бы в случае чего прикрыть его ливнем пуль из своего малыша. В том случае если потока свинца не хватает для уничтожения противника, то оно записывают в Злостные Враги Демократии и натравливают на него бойца с подствольным гранатометом — лучшим лекарством от любых нападений. Загвоздка здесь, правда, в том, что "целебных пилюль" у гранатометчика всего три, и после запуска последней он превращается в самого обычного стрелка. Такого же, кстати, как и последний, четвертый член группы, призванный наблюдать за тем, чтобы на драгоценные задницы его товарищей не позарился случайно зашедший в тыл "танго". Кроме стандартного оружия добрые тыловики одарили бойцов еще и гранатами двух ви-

дов — осколочными и дымовыми. Выдано их по шесть штук. Нет, не на брата, а на всю группу — имущество здесь у нас коллективное.

Руководить подчиненными в Full Spectrum Warrior — одно сплошное удовольствие. Начнем с того, что бойцы здесь действуют только в составе своей группы, так что вытащить приглянувшегося солдата из строя и отправить его на индивидуальные подвиги не получится. Как ни странно, но это обстоятельство идет игре только на пользу.

Во-первых, отпадает вероятность того, что игрок-командир запутается в расплывшихся по карте подчиненных — держать в голове местоположение и задачи всего двух групп не составит труда даже самому рассеянному человеческому существу. Во-вторых, искусственный интеллект бойцов обладает потрясающими навыками командных действий. Выползшие на поля боя "Альфа" и "Браво" — это отнюдь не две кучки вооруженных поборников демократии, которые только и умеют, что ждать приказа главнокомандующего, вольготно устроившегося по ту сторону мо-



- 1 Перестрелка на узенькой улице — одна из самых страшных ситуаций, которые только могут возникнуть в бою.
- 2 Запомните, друзья: главное в американской армии — уметь делать ТАКИЕ лица.
- 3 Девушка-вертолетчик рыщет, разыскивая цели. Мы же готовимся их уничтожить.
- 4 Проклятый "танго" оказался всего в нескольких метрах. В подобных ситуациях от игрока обычно уже ничего не зависит.
- 5 Сержант Уильямс выбил "десять из десяти", и теперь противник, падая, демонстрирует ему множество красивейших кульбитов.



нитора. Нет, каждая группа здесь действует как настоящий единый организм. Заняв позицию, солдаты тут же стараются организовать круговую оборону. Курсор, олицетворяющий собой игрока-командира, великолепно "понимает" карту. Подведите его к углу ближайшего здания — и на земле кружками отобразится оптимальная позиция для каждого бойца отряда. Всего один мышинный щелчок-приказ — и подчиненные сорвутся с места, быстро добегают до стены и "вытянутся" вдоль нее. Построение у искусственного интеллекта почти всегда получается идеальным — никто не тычет стволом в кирпичи, ожидая, когда из них материализуется противник. Самым последним заданной точки достигает командир, который аккуратно выглядывает из-за угла и инспектирует местность на предмет наличия врагов. При этом, умнички бойцы, даже заметив "танго", не спешат сломя голову рваться в атаку.

Осторожно посчитав супостатов и запомнив местоположение каждого, командир спрячется за стеной и доложит о своих находках. Ну а решать, что делать, предстоит уже игроку. Хотите вступить в бой — пожалуйста, только укажите подчиненным сектор обстре-

ла. Режимов стрельбы, кстати, существует два. В первом в указанном направлении ведут огонь командир и пулеметчик, а в укрытии остаются готовый по первому зову отправить врагу гостинец гранатометчик и прикрывающий тылы стрелок. А вот во втором режиме, когда огонь ведется на подавление, группа вдает по противнику уже из всех имеющихся в наличии стволов. Боеприпасы, конечно, улетучиваются в считанные минуты, однако плотность огня получается настолько высокой, что у противников обычно не остается никаких шансов на ответ, — они уже либо лежат мертвыми, либо тихо молятся в укрытии.

Если же текущая позиция выглядит не слишком удачной для проведения оружейно-воспитательных работ, то ее, разумеется, можно попробовать сменить. Бойтесь, что оставшийся за углом враг ударит с тылу? Не беда — отряду можно отдать приказ двигаться вдоль стены, при этом последний боец будет пятиться спиной вперед, постоянно держа под прицелом злополучный угол. Подчиненных здесь во время движения вообще можно разворачивать лицом к любой угрозе. Ожидаете, что воинственные арабы нагрянут слева? Отдайте соответствующий приказ, и группа тут же поделится на двойки. Первая из них рванет в указанную точку, вторая же останется на месте и будет прикрывать ее перемещение. Потом группы поменяются ролями.

Вообще, восхищаться навыками бойцов в Full Spectrum Warrior можно очень долго. Всего одна короткая команда — и вот подчиненные уже сами ищут ближайшее укрытие, а если такового вдруг не оказалось, просто соприкасаются животами с землей. Попав под шквальный огонь противника, солдаты никогда не станут высовываться, дабы посчитать летящие навстречу пули — нет, они спрячутся как можно тщательнее и будут ждать, пока игрок не вытащит их из сложной ситуации. Сразу понимаешь — с такими толковыми подчиненными смена власти в далеком Закистане должна пройти просто замечательно.

Фак!

Матерятся здесь все, всегда и везде. Начиная с первой перепалки, когда по вине ленивых "летунов" колонна попадает в засаду и получает по рогам, коллектив забывает про приличия и принимается старательно удобрять окружающий воздух отборной руганью. Игроку в этот момент также

позволительно сказать что-нибудь неприличное. От восхищения, которого заслуживает Full Spectrum Warrior. У разработчиков получилось сделать замечательную вещь — не только перенести из учебников армии США (для тех, кто не в курсе, — игра создавалась на базе симулятора, используемого в подготовке настоящих солдат) тактику боя малыми группами, но еще и построить на этом фундаменте замечательный игровой процесс.

Сражаемся за демократию мы в городских условиях. А арабский город, надо сказать, является сущим кошмаром для офицера любой армии. Сотни хаотично разбросанных лачуг проклято-желтого цвета образуют клубок из улиц, улочек, проулочков и площадей, который совершенно неприступен для человеческого разума. В игре бывают моменты, когда ты долгие десятки секунд (да-да, в бою ценен каждый миг) терзаешь глазами дисплей GPS, пытаешься понять, как же здесь лучше всего пройти? А потом, найдя, казалось бы, оптимальный маршрут, долго плетешься по нему и в конце концов обнаруживаешь на одной из улиц... забор. Долбанный забор, понимаете? Который некий безымянный кре-тин от архитектуры решил пустить



Пехота light



В Full Spectrum Warrior мы руководим отделением "легкой пехоты". Этим термином в США и некоторых других странах НАТО называют подразделения, чей личный состав обучен действовать без поддержки тяжелой техники. Бойцы легкой пехоты проходят специальную подготовку, которая обязательно включает в себя навыки городского боя, десантные навыки и умение совершать долгие переходы в пешем строю. Одно из самых известных подразделений легкой пехоты — 75-й Рейнджерский полк. Правда, в Full Spectrum Warrior вместо рейнджеров игрокам предлагается возглавить бойцов одной из "номерных" частей.

поперек чуть ли не главной транспортной магистрали города. Приплыли — три секунды на просушку весел и поворачиваем обратно.

Воевать в подобной обстановке очень сложно, особенно если учитывать, что в Full Spectrum Warrior убийство даже одного подчиненного приводит к поражению. Поэтому, для того чтобы победить, приходится действовать максимально сосредоточенно. Никаких необдуманных рывков — перемещаемся исключительно перебежками от укрытия к укрытию, стараясь держать под прицелом все направления, с которых может появиться враг. Перестрелки очень напряжены — противник так же, как и мы, предпочитает спрятать свой драгоценный организм в месте понадежнее, и выкурить его оттуда очень сложно. В таких случаях очень приветствуются слаженные действия двумя группами: пока первая старательно обстреливает врага, не давая ему высунуть нос, вторая либо обходит его с флангов или тыла, либо просто подбирается поближе и закидывает гранатами. Похожий трюк можно попробовать сотворить и одной группой, поставив дымовую завесу.

Вообще, с каждым новым шагом к торжеству демократии жизнь в Full Spectrum Warrior становится все интереснее. Вот среди подчиненных в первый раз появляется раненый, и мы прем его через всю карту к медицинской машине. Обитающий возле нее негр-шаман, всегда готов продемонстрировать недалеко от солдатне чудеса медицины, в считанные секунды вернув в строй даже полумертвого. А вот улочка, в

дальнем конце которой в окошке засел абориген с гранатометом и огромным количеством гранат. Перемещаются по ней исключительно короткими рывками, прикрывая друг друга шквальным огнем и ища ту точку, откуда врагу можно будет закинуть презент из подствольника. Зазеваетесь, дав заразе высунуться, или просто израсходуете все боеприпасы — будет вам кровавая баня, РПГ гуманизмом не блещет. Прелестное место, короче. Меняются со временем и задания. То мы просто зачищаем городские кварталы, то прокладываем дорогу дружественной колонне, а то и участвуем в веселейшем мероприятии — отстреле вооруженных дикарей, которых с прибаутками и взрывами гранат выгоняет на нас из отеля парочка рейнджеров.

Двигаемся от задания к заданию мы исключительно по линейке. Свобода выбора предоставляется лишь на поле боя, где командиру дозволяется свернуть на ту или иную улицу и избрать наиболее подходящую тактику умерщвления врагов. Далее следует уже компетенция граждан с чуть большим количеством звезд на погонах. Это именно они решают, какой будет ваша следующая миссия, они же, дергая за скриптовые ниточки, выгоняют на поле боя дружественные подразделения и технику для уничтожения пары обреченных врагов (и запомните — никаких вариаций!). Из союзников на цепи не сидит разве что дамочка на разведывательном вертолете, которая почти всегда согласна сделать парочку кругов над полем боя, понаблюдать за



противниками и настучать об их местоположении вашему GPS-приемнику. Очень удобно, кстати. Да и успокаивающий женский голос в боевых условиях явно идет на пользу нервной системе.

Впрочем, Full Spectrum Warrior — это та игра, в которой на линейность практически не обращаешь внимание. Да, переигрывать в нее вряд ли будет интересно, но местный сюжет и за один раз способен доставить море удовольствия.

Неправда!

Постепенно, по мере погружения в самые игроглубины, начинают появляться и не очень приятные наблюдения. Да, разработчики потратили много сил на то, чтобы создать вокруг игрока реалистичную картину боя, чтобы он в процессе прохождения не раз восклицал: "Блин, прямо как в настоящей жизни!" Но в то же время удивляет, как часто в игре встречаются сущие мелочи, моментально рушащие казавшуюся почти идеальной конструкцию. Простой пример: по приставочной традиции сохраняться в Full Spectrum Warrior можно только в определенных точках. При этом для того, чтобы сохраниться, необходимо поместить обе своих группы внутри небольшого круга на карте. Картина маслом: бойцы, аккуратно прикрывая друг друга, продвигаются по улице. Все чин по чину: группы прижимаются к стенкам, стараются не сближаться, аккуратно проверяют опасные направления. И вот на горизонте замаячило место для сохранения. Все — можно бросать тактические забавы, срываться с места и

загонять превратившихся в стадо подчиненных внутрь вожаемого "спасательного круга". При желании, конечно, позволительно пройти оставшееся расстояние и "по-правильному", но особого смысла в этом нет — враг никогда не нападает там, где мы сохраняемся. Или, например, представьте себе расположившийся во двореке здания опорный пункт союзников. Разумеется, выставлена охрана, да и патрули честно накручивают круги по заданному маршруту. И тут же, буквально на другой стороне улицы — пулеметные точки противника. Что, подчистить тяжело было?

Вообще, очень часто создается впечатление, что союзники в Full Spectrum Warrior не воюют, а за полставки играют роль массовки, чье единственное назначение — создавать у игрока иллюзию "героического приключения". Глупостей при этом творится неимоверное количество. Так, например, после посещения вышеупомянутого опорного пункта командование ставит задачу обеспечить прикрытие пары боевых машин пехоты "Бредли". Игрок отдает под козырек и отправляется к стоящим на улице бронекоробкам. Далее следует скриптовая сцена: наши бойцы прячутся за остоном автомобиля, водитель первой "Бредли" лихо срывается вперед и доезжает до угла, где в его корыто методично всаживают то ли три, то ли четыре гранаты. Действо, разумеется, проходит под истошное верещание в эфире. По замыслу разработчиков здесь, наверное, должен быть драматизм, но вот беда — нету его. Есть только злые возгласы



6 Ребята "держат" улицу. Обратите внимание — первый боец в двойке присел, чтобы не перекрывать своему коллеге сектор обстрела. Умник, так его!..

7 Нет, это не утиная охота. Просто проклятые закистанцы очень любят организовывать огневые точки на крышах домов.

8 Под прикрытием "Альфы" группа "Браво" выносит раненого с поля боя.



игроков: "Сдай назад, олух!" Чуть позже нам приходится уничтожить гранатометчиков и сопроводить вторую "Бредли" к окопавшейся на окраине карты закистанской БМП. Финал получается предсказуемый: американское чудо техники всаживает во вражину несколько ПТУРов подряд, БМП же, которая, вообще-то, также обладает аналогичным оружием, непонятно почему предпочитает огрызаться исключительно из пулеметов.

Также встречаются ляпы с оружием. С одной стороны, у нас, как всегда, внимание к мелочам: во время тренировочного курса, например, бойцы носят пушки, на стволах которых видны насадки для стрельбы холостыми патронами. С другой же — куча грубых просчетов в тех же самых мелочах. Так, в игре, совершенно непонятно по какой причине, занижена точность стрельбы. Поэтому приходится привыкать к ситуациям, когда подчиненные с десятка метров не могут попасть по не находящемуся в укрытии противнику. Косоглазие порой достигает такого потрясающего уровня, что врага приходится кончать с помощью гранаты. У последних, кстати, тоже свой недостаток — очень небольшая дальность броска. Поэтому, чтобы запустить “черепашку” во врага, приходится подходить к нему чуть ли не на расстояние плевка. Хорошо хоть, что из подствольника гранаты летают “нормально”.

Но самое кошмарное занятие в Full Spectrum Warrior — это, выражаясь армейским языком, дача целеуказания. В некоторых миссиях игрок получает возможность

запросить поддержку у артиллерии или авиации, для чего к цели необходимо подвести специальный маркер. Беда вся в том, что маркер этому очень сильно сопротивляется. Поэтому для того, чтобы дать вертолету "Апач" целеуказание на стоящий посреди площади танк, приходится лезть громадине чуть ли не под гусеницы. Хотя в реальной жизни винтокрылу хватило бы просто ориентира на площадь и сообщения о том, что на ней находится танк, который бы неплохо было чуточку разобрать на запчасти.

Красотища!

Впрочем, есть в процессе расстрела танка и свои положительные стороны — уж очень красиво сделано. Радовать глаза играющего в Full Spectrum Warrior вообще является хорошим тоном. Да, движок игры, конечно, не может похвастаться огромным количеством полигонов в кадре и наличием всех последних спецэффектов — все-таки разработка одновременно под PC и Xbox накладывает свои ограничения. Однако происходящее на экране потрясающе красиво и без этого. Любоваться слаженной работой подчиненных можно часами. Вот сержант перебегающей через улицу группы предостерегающе вскидывает руку — и следующие за ним бойцы тут же останавливаются, приседают и начинают искать стволами угрозу. Еще одна команда — и группа перестраивается, выдвигаясь в новом направлении. Ну а кадр с пролетающим всего в метре над головами бойцов зарядом из гранатомета —

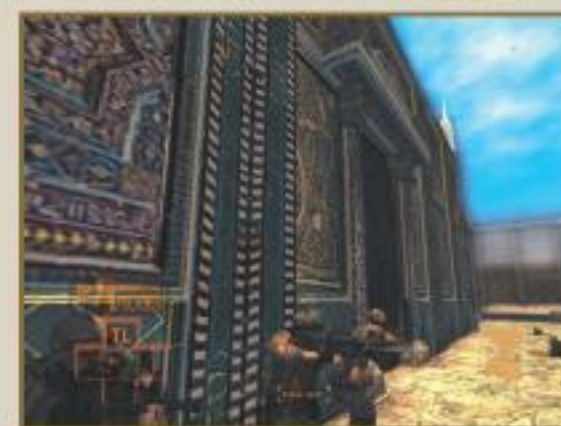
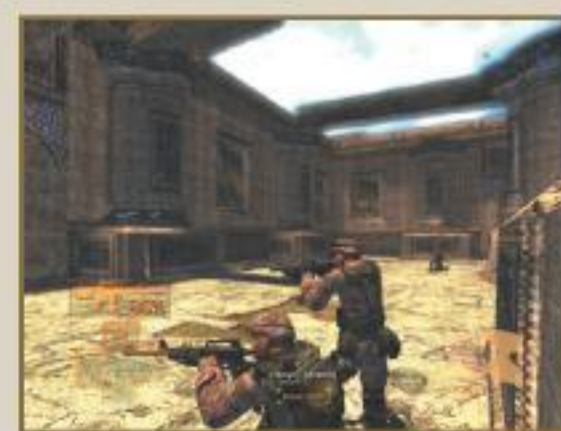
это вообще без комментариев.
Очень впечатляет.

На высоком уровне находятся и "неграфические" способности Full Spectrum Warrior. За физику, например, здесь отвечает известный движок **Havok**, с детским задором разбрасывающий по уровню коробки и человеческие тела. Весьма к месту оказалась и частичная разрушаемость окружения. Так, брошенную посреди улицы машину можно запросто взорвать гранатой, превратив ее из потенциального укрытия для врагов в грудку бесполезного металлолома.

К озвучанию игры также нет особых претензий. Музыка очень симпатична и совершенно не режет слух. Переговоры пестрят военной терминологией, создавая впечатление того, что колонки подключены к станции, "слушающей" одну из армейских частот.

Приобрести Full Spectrum Warrior и принять самое непосредственное участие в демократизации угнетенного Закистана можно посоветовать всем любителям армейских игр. У **Pandemic Studios** получилась очень занятная вещь — удобная, с по-настоящему революционным управлением и захватывающим сюжетом. Выходящим в ближайшее время “Альфе: Антитеррор” и **Ghost Recon 2** будет очень сложно играть на одном поле со столь достойным конкурентом.

P.S. За несколько дней до сдачи этого материала стало известно, что в Pandemic Studios вовсю кипит работа над второй частью игры. Значит, будем ждать. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

"Альфа" и "Браво" заходят с флангов, наводят на игроков сразу восемь стволов и... поражают всех без исключения потрясающим геймплеем. Без сомнения, Full Spectrum Warrior — один из лучших спецназ-подарков года.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

9.0

Star Wars Battlefront

Степан Чечулин

Жанр: 3D-Action ■ Издатель: Pandemic Studios ■
Разработчик: LucasArts ■ Похожесть: Battlefield 1942,
Battlefield Vietnam ■ Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть ■ Количество дисков: Три CD

www.lucasarts.com/games/swbattlefront

E-MAIL РУБРИКИ: R&S@GROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Запуская в 1977 году первую часть эпопеи под названием Star Wars, **Джордж Лукас** и предположить не мог, какой успех ждет его фильм. Да что там — никто, кроме великого и бородатого **Спилберга**, не верил в то, что история борьбы горстки отважных повстанцев с могущественной Империей принесет своим создателям всемирную славу. Не успев появиться на экранах, "Звездные войны" буквально взорвали кинематограф, накрыв Лукаса лавиной денег, на которые, кстати говоря, он и снял фильмы "Империя наносит ответный удар" и "Возвращение джедая". После этих шедевров Лукас буквально взлетел на олимп мировой культуры, где и пребывает по сей день.

По мотивам Star Wars написаны сотни книг, нарисовано сотни комиксов и придумано десятки игр, а старина Лукас с неспешностью, дозволенной патриарху, снимает заключительную часть "Звездных войн". И вот на фоне такой, можно сказать, умиротворенной картины орденоносная **LucasArts** взяла да и взорвала бомбу, которая перевернула вверх тормашками рынок компьютерных игр. Бомбой оказалась

игра **Star Wars Battlefront**, которой ваш непокорный слуга безапелляционно и не сходя с этого места выписывает звание лучшего 3D-экшена по мотивам "Звездных войн". Вот так вот!

Джедаи отдыхают

Откровенно говоря, мы с вами не испытываем недостатка в играх, которые нещадно эксплуатируют тему "Звездных войн". Проще говоря, этих самых игр вышло тьма-тьмущая, что повергает в священный ужас даже самых стойких и преданных поклонников эпопеи. Увы, но найти в этой пучине качественные игры совсем не просто. С ходу на ум приходят разве что отличный экшен **Jedi Knight: Jedi Academy** и гениальная RPG **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Все остальное — второсортные игрушки, наслаждаться которыми можно исключительно находясь под гипнозом от очередного шедевра старины Лукаса. Но, как говорится, Сила с нами, граждане падаваны, и нынешний октябрь принес страждущим душам истинную отраду в виде уже упо-

мянутого **Star Wars Battlefront**.

Игра влюбляет в себя буквально с первого взгляда. Благодаря отличной атмосфере, благодаря легендарной музыке, на фоне которой проходит действие, благодаря, в конце концов, до слез знакомым штурмовикам, облаченным в белую униформу, и повстанцам, наряженным в знаменитые оранжевые комбинезоны. Благодаря, черт возьми, тому, что вы можете самолично поучаствовать в битве за Хот и сражении на Эндоре, обмочить штаны при виде гигантского "ходуна" AT-walker и умереть от руки самого Д. Вейдера.

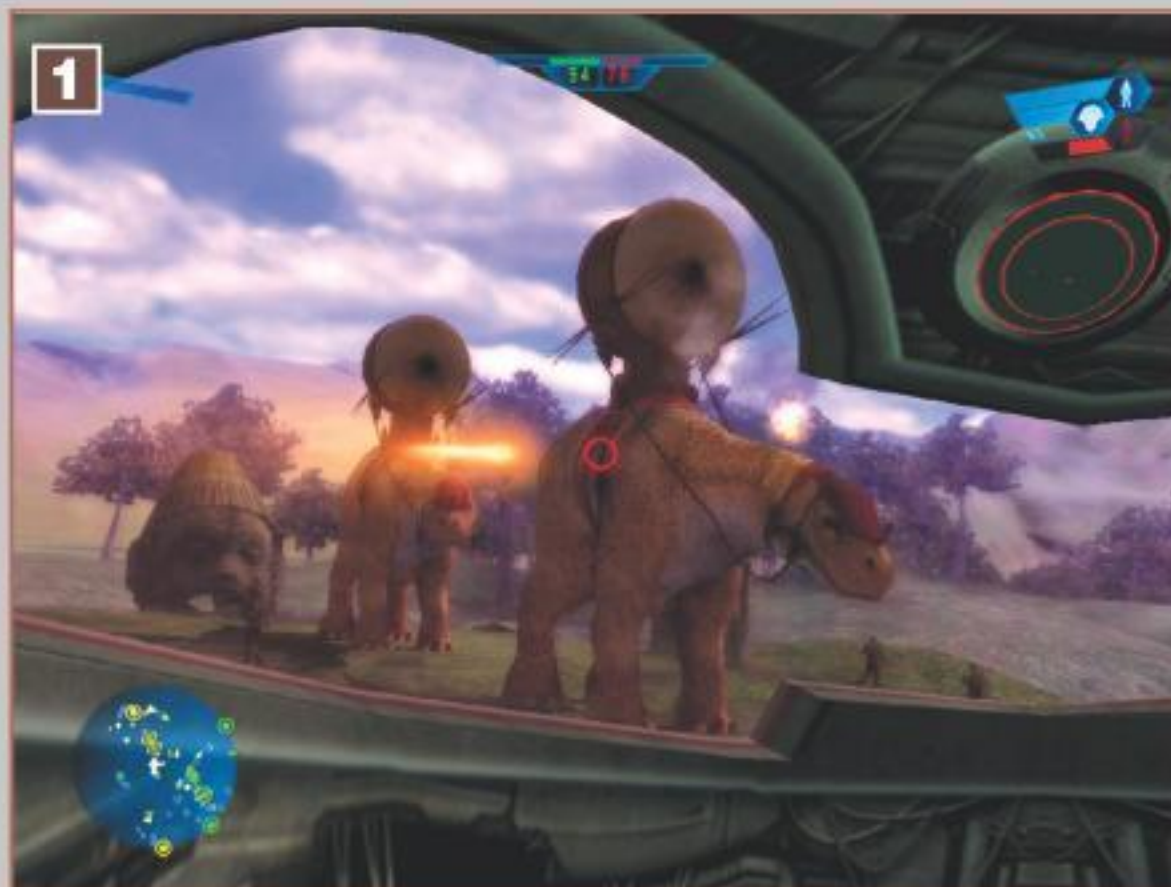
Для начала вы можете выбрать, в каком конфликте принять участие. Ничего сложного тут нет, ибо выбор невелик: можно отправиться отыгрывать события первого и второго эпизода "Звездных войн", принять участие в истории, изложенной в четвертом, пятом и, вы не поверите, шестом эпизоде или же избрать третий вариант — битву за планеты. Остановимся на каждом варианте чуть подробнее.

С первыми двумя все просто. Вы участвуете в сражениях, которые происходили в соответствую-

щих эпизодах фильма. Получив перед боем вводную и посмотрев видеонарезку из фильма, можете смело отправляться громить врагов.

Играть можно не только за армию "белых и пушистых" повстанцев, но и за имперское воинство, роботов торговой федерации и, представьте себе, за клонов. Да-да, тех самых, которые разбили армию графа Дуку в "Атаке клонов". Обратите также внимание, что играть вы будете не пресловутых джедаев, а самых что ни на есть простых вояк-рядовых. К примеру, в первых двух миссиях кампании "Призрачная угроза" вы будете управлять легендарной армией дроидов, которая, как вы помните, и захватила планету Набу. Весело, знаете ли, бегать с бластером наперевес и пачками выносить обезумевших от ужаса местных джа-джа-бинксов. На закуску предлагается также штурм дворца принцессы Амидалы.

Если вы свято убеждены, что ваш удел — только темная сторона Силы, то спешим вас разубедить. Пару миссий спустя, после штурма Набу, вы уже в шкуре одного из



1 Уничтожив этих слонят, вы полностью лишите несчастных гунганов защиты. После этого захватить Набу будет только делом техники.

2 Время от времени на поле боя появляется лично старина Вейдер. Между прочим, убить его невозможно. Лукас не выдал соответствующей лицензии.

3 Грозный AT-walker собственной персоной. Не забудьте захватить с собой комплект сменного нижнего белья!

4 Звено X-Wing'ов атакует одинокий TIE Fighter. За кадром армии фанатов плачут и громко сморкаются от счастья.

3



солдат армии клонов будете гро-
мить войнство злодея Дуку, кото-
рое состоит, между прочим, как раз
из роботов, за которых вы играли
совсем недавно.

Собственно говоря, вы уже и сами наверняка догадались, что вторая кампания выстроена по мотивам 4, 5 и 6 эпизодов "Звездных войн". Тут вы сможете принять участие во всевозможных легендарных сражениях вроде зачистки Та-туина имперскими штурмовиками в поисках пропавших дроидов R2D2 и C3PO.

Однако самый интересный режим — это, безусловно, Galactic Conquest. Задача здесь простая — захватить все планеты. Играть можно за любую сторону, в том числе и за дроидов. Сначала вы выбираете планету для нападения, затем “бонус”, который будет помогать вам в битве, и... собственно говоря, отправляетесь на войну. Помните, для того чтобы захватить планету, мало выиграть одно сражение — необходимо сначала уничтожить внешнее кольцо обороны, а потом уж в пух и прах разнести защитников непосредственно на городских улицах. Только после полного разгрома врага вы становитесь хозяином планеты и обладателем ее “бонуса”.

Здесь нужно отдельно рассказать об этих самых “бонусах”. У каждой планеты — он свой. Скажем, захватив Татуин, вы получите способность “призывать” на поле боя самого Дарта Вейдера или Люка Скайуокера, которые, едва ввязавшись в сечу, примутся радостно носиться по карте, ловко шинкуя

врагов и приближая вашу победу. А вот, к примеру, Беспин дает замечательный бонус, благодаря которому вся техника противника появляется на поле боя изрядно потрепанной. В результате — вам ничего не стоит эффективно разобраться с тем же AT-walker.

Наконец, собственно о сражениях. Если вы играли в **Battlefield 1942**, то живо представите себе местный геймплей, ибо — ну очень похоже. Выбрав для начала одного из пяти персонажей (пехотинца, гранатометчика, снайпера, медика или тяжелого пехотинца), вы окажетесь на поле боя. Каждый класс бойцов обладает уникальными способностями: например, медик, как ему и положено, лечит раненых, снайпер бодро лупит из оптической винтовки, гранатометчик таскает на плече грозного вида слонобой, ну и так далее.

Оказавшись на поле брани, испытываешь самый что ни на есть культурный шок. Вот грозно печатают шаг AT-ST, рокоча двигателями, пролетают истребители, а на горизонте маячат шлемы бесчисленного воинства. В Battlefront атмосфера "Звездных войн" накатывает сразу — под свист лазерных выстрелов и скрип шагающего AT-ST испытываешь чувство, близкое к настоящему экстазу.

Суть сражений, впрочем, состоит вовсе не в том, чтобы вульгарно истребить всех врагов на карте, — хотя это самый верный путь выиграть битву. Гораздо важнее захватывать стратегически важные точки на манер все того же Battlefield. Поверьте, друзья дорогие, эта игра

затягивает с головой. К тому же руководить подопечным солдатом, управлять "ходуном" и даже рассекать просторы тутошнего неба на каком-нибудь X-Wing здесь значительно проще, чем проделывать похожие операции в Battlefield 1942.

В свете лазерных мечей

Вообще говоря, сражения в Battlefront исполнены с истинно голливудским размахом. Постоянно что-то взрывается, небо бороздят истребители, маршируют роботы. Лучи лазерных винтовок режут воздух, а боевые товарищи гибнут эшелонами, впрочем, как и враги. Окружающий пейзаж радует глаз — заснеженный Хот, густые джунгли Набу и пустынные барханы Та-туина, — все эти места предстанут перед вами именно такими, какими мы их видели в фильмах.

Графически Battlefront выглядит шикарно. Каждый персонаж готов похвастаться нестыдным количеством полигонов, а плавная анимация срывает долгие и продолжительные аплодисменты. Спецэффекты от взрывов или выстрелов из бластеров сделаны на пять с плюсом. Но особенно стильно смотрится "размытая" картинка. Стоит вам оседлать один из глейдеров (скоростных мотоциклов, на которых имперцы преследовали Люка в "Возвращении джедая"), как изображение размывается, и тут же возникает ощущение просто-таки дикой скорости. Но все-таки — больше всего впечатляет не столько графическое совершенство, сколько виртуозно воссозданная атмосфера "Звездных войн", за ко-

торую мы обречены полюбить эту игру на всю оставшуюся жизнь.

О местной музыке лучше промолчать, ибо никаких эпитетов не хватит для того чтобы описать всю гамму чувств, которая возникает при звуках до боли знакомого имперского марша или главной темы всех Star Wars-фильмов. Древние говорили, что "когда говорят пушки, музы молчат". Во вселенной "Звездных войн" говорят лазерные винтовки — поэтому, наверное, музы чувствуют себя прекрасно.

В итоге можно сказать, что Battlefront полностью оправдал наши ожидания. Причем играть интересно не только в сингл, но (это, пожалуй, главное) и в мультиплеер. Поверьте, вы проведете множество незабываемых часов, устраивая сетевые ристалища с друзьями. Правда, тут есть одно серьезное "но" — баланс сил явно смещен в пользу Империи. Подопечные Вейдера вооружены зубодробительно мощной техникой и, например, бороться с шагающим монстром, именуемым AT-walker, — смерти подобно. Уничтожая одно такое чучело, можно потерять десяток солдат! Вдобавок, подорванный терминатор появляется на точке respawn врага практически сразу же! И как тут быть несчастным повстанцам, скажите пожалуйста?

В общем, если с синглом все понятно, то для успеха на сетевом поле стахановцам из LucasArts еще надо плотно работать балансом. Будем надеяться, что грядущие патчи каким-то образом исправят ситуацию. ■

4



EMPIRE CAPTURED THE EXTRACTOR

■ ■ ■

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ		95%

ДОЖДАЛИСЬ?

Мы не покривим душой, если назовем Battlefield лучшим экшеном по мотивам "Звездных войн". Упомогательная графика, лихой геймплей и легендарная музыка влюбляют в эту игру окончательно и бесповоротно. Перед нами безусловный хит, и пропускать его настоятельно не рекомендуем.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

SHELLSHOCK: NAM'67

Андрей Александров

Жанр: Action ■ Издатель: Eidos Interactive ■ Издатель в России: Новый Диск ■ Разработчик: Guerrilla Games ■ Похожесть: Vietcong ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Три CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.shellshockgame.com

Самое интересное место в нашем лагере — это, без сомнения, загон, где предаются плотским усладам. Попастъ туда не так-то просто. Нужно купить пропуск у местного пройдохи, пробежать мимо четырех с половиной палаток, из которых наш лагерь, собственно, состоит и продемонстрировать волшебную бумажку охраннику на входе.

Загон являет собой огороженную колючей проволокой территорию с парой мотоциклов и тремя вьетнамскими девушками сверхлегкого поведения. Мотоциклы нас не интересуют, а вот девушки... *“О-о, джи-ай! — мурлыкает раскосая нимфетка, — ты такой красивый и сильный, джи-ай! Я мечтаю уехать с тобой в твою Америку, стать тебе верной женой, нарожать детей. Плати, короче, деньги и пойдем делать бум-бум, а не то у меня уже очередь скопилась”*. Слово “бум-бум” на местном диалекте обозначает следующий процесс: полигональная избранница поднимается на крыльцо дома, нелепо проводит рукой по своему телу, сияясь изобразить эротическое па, и скры-

вается за дверь. Следом за ней направляемся и мы. Двери закрываются, а дом начинает методично раскачиваться. Когда же колебания хлипкой хибары достигают совсем уж неприличной амплитуды, опускается занавес. Ага, граждане, все.

Это не “Взвод”. И даже не отделение...

Вышеописанная сценка очень живо иллюстрирует ситуацию с **ShellShock: Nam'67**. Что там обещали нам представители **Guerrilla** и **Eidos**? Сделать нечто вроде игровой версии легендарного кинофильма “Взвод”, показав в своем детище “настоящую” войну во Вьетнаме безо всяких прикрас. Они ее, безусловно, показали. Вот только дело в том, что по жестокости местная заварушка в разы проигрывает, например, тому, что творил главный герой **Postal 2** в своем населенном пункте. Поэтому жестокого и отборного “мяса” с кровью и издевательствами над трупами, того самого “мяса”, от вида которого особо чувствительные роди-

тели падают в обморок, здесь нет и в помине.

Ну а что же тогда есть? Есть игровая постановка “про Вьетнам”, настолько близкая по атмосфере к действительности, насколько смогли ее сделать разработчики. Проблема в том, что большинство наверняка знакомо с конфликтом сорокалетней давности по книжкам и фильмам. Игрок здесь выступает в роли простого американского солдата. Вместе с другими такими же солдатами он ведет охоту за “Кинг-Конгом” — командиром северо-вьетнамских партизан. Антураж, в котором проходит охота, действительно достаточно жестокий и кровавый, но, повторюсь, удивить он способен лишь граждан, чье историко-политическое воспитание свелось исключительно к ознакомлению с игрой **Vietcong** и парой пыльных американских агитационных фильмов.

Да, по уровням действительно валяются трупы американских и вьетнамских солдат. И что? Раненые во время игры встречаются, от боли корчатся и вопят истощенным голосом? Женщины во вра-

жбых рядах воюют? Взятых в плен пытаются изощренно? И даже самых что ни на есть мирных жителей расстреливают? Было и первое, и второе, и третье, и четвертое. И много чего еще было. Играв в **ShellShock: Nam'67**, ко всем этим картонным “зверствам” привыкаешь удивительно быстро. Почему же местная жестокость, в отличие от, скажем, того же к/ф “Взвод”, не впечатляет? Тут необходимо вспомнить, что у Оливера Стоуна (режиссера культовой нетленки) на руках был весь арсенал американского кинематографа: талантливые актеры, умелые операторы и грамотные пиротехники. А еще у него был талант. В итоге — многие сцены до сих пор стоят у зрителей перед глазами.

У разработчиков из **Guerrilla** подобного инструментария, к сожалению, не нашлось. Графический движок слаб даже по меркам игровых приставок (вы не забыли, что перед нами консольный порт?). Анимация не выдерживает ровной никакой критики. Равно как и сценарий, и режиссура внутриигровых событий. В результате происходящему на экране банально,





Правда той войны!

О том, насколько далека война во Вьетнаме от образа, который создается некоторыми "героическими" фильмами и играми, и насколько близки разработчики ShellShock: Nam'67 к правде, можно судить, ознакомившись с событиями 11 марта 1968 года. Во вьетнамскую деревню Сонгми, жители которой подозревались в пособничестве вьетконговцам, утром вошли бойцы роты "чарли" под командованием лейтенанта Уильяма Келли. В считанные минуты они расстреляли несколько сотен жителей Сонгми, среди которых было много женщин, детей и стариков. 5 июля 1968 года лейтенант Келли был отозван в США, а 29 марта 1971 года, после долгих разбирательств, суд признал его виновным в убийстве 22 человек и приговорил к пожизненным каторжным работам. Впрочем, уже через несколько дней президент США Ричард Никсон смягчил форму наказания всего до трех лет домашнего ареста. Споры о правильности этого поступка ведутся до сих пор.



Уильям Келли
после оглашения обвинительного
приговора.

по Станиславскому, не веришь. И очередной скриптовый ролик про самоубийство взятого в плен вьетнамского офицера не вызовет у вас ровно никаких эмоций.

Ну а апогеем местного безобразия, безо всякого сомнения, являются заставки между миссиями. Оптимизированные под широкоэкранный режим ролики программисты Guerrilla растянули по вертикали, дабы они занимали весь экран монитора. Результат вполне предсказуем — две молоденькие медсестры, уставившие на вас свои вытянутые по оси "Х" физиономии и щебечущие что-то про то, как же сексуальны эти парни из спецназа, не вызывают ничего, кроме истеричных смехо-содроганий. Аналогичные эмоции появляются и в процессе просмотра любого другого ролика. А жаль — сюжеты некоторых весьма интересны...

Вверх тормашками

Игровая составляющая ShellShock: Nam'67 явно пытается перевернуть наши представления об устройстве мироздания вверх дном. "У Рамиреса и его отряда кончаются боеприпасы, солдат. Сгоняй-ка, подкинь им парочку обойм," — с серьезным

лицом говорит Большой Командир и отправляет нас в объятия военного лагеря. Здесь мы можем: а) сходить развлечься с девушками; б) изучить ассортимент местного торговца; в) пострелять по мишеням на стрельбище; г) просто погулять вдоль построек, общаясь с товарищами по несчастью. Все это время Рамирес со товарищи будут терпеливо экономить патроны, ожидая того славного момента, когда мы снизойдем до визита. После такого откровения фраза "а че вы так долго?", которой в соседней миссии приветствует нас освобожденный из плена боец, вызывает настоящее удивление. Извини, братан, мы не думали, что ты такой нетерпеливый.

Впадать в нирвану — вообще излюбленное занятие ShellShock: Nam'67. Вот, например, наша группа напарывается на укреп-район вьетнамцев. Сей же час игрока наделяют особо важным заданием — взорвать пару проходов во вражеских туннелях. Ну а для того, чтобы не было скучно, игра начинает гнать со стороны врага нескончаемый поток "гуков", которых, впрочем, тут же растирают в порошок наши неубиваемые (да-да!) товарищи по отряду. Ей-богу, если никуда не

идти, ничего не взрывать, а притаиться где-нибудь в уголке, то примерно за сутки эта замкнутая система перемелет все население Вьетнама, включая стариков и грудных детей.

Самого героя, между прочим, умертвить тоже очень непросто. Аптечки обретают смысл только на максимальном уровне сложности — в остальных случаях игрок регенерирует свои жизненные силы с умопомрачительной скоростью. Это, разумеется, приводит к весьма оригинальным последствиям. Так, заведя неподалеку установленную на растяжке гранату, можно запросто возомнить себя танком, оснащенным минным тралом, и пнуть противную ногой — все равно ничего с конечностью не случится, а пресловутая "полоска жизни" быстро вернется в исходное состояние. То же самое и со стелс-миссиями, вся "скрытность" которых улетучивается сразу после инструктажа, уступая место обычной резне.

“Обычные” миссии тоже недалеко ушли и выглядят как обычная аркадная стрелялка во вьетнамских декорациях. Несерьезно все — начиная от сомнительной реализации оружия и заканчивая богомерзким видом от третьего лица, который в союзе с невменя-

емой камерой делает все, чтобы усложнить прицеливание.

Сильно режут глаз и откровенные технические ляпы. Исторической достоверности от ShellShock: Nam'67, разумеется, никто и не ждал, но, господа, это несерьезно, когда миссия начинается с того, что главный герой залезает в вертолет UH-1, а через несколько секунд следует ролик, где он же летит в нутре толстого транспортного "Чинука". Впрочем, причина столь стремительной смены транспортного средства выясняется уже через несколько минут, когда нашим очам является все тот же UH-1, который... совершает посадку без пилотов в кабине. Занавес, бурные аплодисменты.

■ ■ ■

Нет, разумеется, не все в этой игре так тускло и грустно. Искусственный интеллект напарников ведет себя довольно разумно. Музыка, по традиции составленная из треков, которые в 60-е годы прошлого века слушали американские военные, чертовски хороша. Да и сама идея — показать войну во Вьетнаме такой, какова она есть, — свежа и нова. Но реализация, к сожалению, подкачала. ■



- 1 Артобстрел. Один из тех редких моментов, когда графический движок игры выдает сколько-нибудь красивую картинку.
- 2 Коллега отстреливает женщин. Видимо, ему вчера тоже не понравился уровень сервиса у местных “жриц любви”.
- 3 Брат по оружию вызвался принять участие в скриптовой сценке. Теперь он мертв. Ничего, пришлют нового.
- 4 Оборонительная миссия — пожалуй, одна из самых интересных в игре.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хорошая идея, которая, к сожалению, не может похвастаться качественным воплощением. Будем надеяться, что у Guerrilla Games появятся последователи, которые доведут их задумку до действительно интересного продукта.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★☆☆☆☆☆ **6.0**

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.0

CONFLICT: VIETNAM

(Конфликт: Вьетнамская война)

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: SCI Games ■ Издатель в России: Бука ■ Разработчик: Pivotal Games ■ Похожесть: Conflict: Desert Storm II, ShellShock: Nam '67 ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: 3 CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.conflict.com

Мы говорили это не раз и готовы повторить вновь — готовьтесь к вьетнамскому нашествию как следует. Студии всех званий и калибров запустили конвейер и подбрасывают в топку угля. Вот и неплохая, в общем-то, компания Pivotal Games — туда же. Встречайте Conflict: Vietnam.

Наша служба и опасна, и трудна

Действие, как нетрудно догадаться, происходит в том самом роковом 1968 году, когда brave американские полки и эскадрильи вторглись во Вьетнам. Все, как и обещали, — четыре вояки в нашем непосредственном подчинении и несметные полчища врагов против них. Нет никаких сомнений в том, что Conflict: Vietnam появился на основе впечатлений, полученных от не раз уже упомянутых фильмов "Взвод" и "Цельнометаллическая оболочка". Здесь нет героев, есть просто солдаты, которые не задаются метафизическими вопросами "что делать?" и "кто виноват?", а просто делают свою работу. Последняя укладывается

в одно предложение — выполнить задание и остаться в живых. Не самый гениальный на свете сюжет излагается посредством весьма неплохих заставок, которые демонстрируются после каждого пройденного уровня. Радует, что на сей раз сценаристы обошлись без навязшего "ура-патриотизма", а войну показали такой, какая она, собственно, и есть — грязная и некрасивая. К тому же, им удалось не только создать соответствующую атмосферу, но и выдержать ее на протяжении всей игры — хотя бы ради этого Conflict: Vietnam стоит пройти до конца.

Мужская работа

Если вы играли в две предыдущие серии "Конфликта", то местный геймплей покажется вам до боли привычным. Любым из четверых подшефных бойцов можно управлять, переключаясь между ними клавишей Tab. Остальные члены команды старательно шлепают за вами и стреляют по всему, что движется. Управлять группой на удивление просто и даже приятно. Пару

щелчков мышкой — и вот уже выбранный вами боец вприпрыжку несется к ближайшему укрытию, одно нажатие клавиши — и ваши подопечные что есть мочи поливают врага свинцом или, если нужно, сидят ниже травы, тише воды.

Местный AI, кстати, весьма неплох, поэтому подопечные, едва завидев врагов, принимаются дружно палить и довольно стремительно разбираются практически с любым числом противников. Экшен, правда, грешит аркадностью и вряд ли произведет впечатление на любителей игр от Тома Клэнси.

Если вы — отчаянный приверженец реализма, то Conflict: Vietnam — не для вас. Здесь солдаты остаются в живых, получив в могучую грудь пару автоматных очередей. Да что там автомат — даже прямое попадание танкового снаряда не заставит храбрых солдат свернуть с избранного пути. В крайнем случае, боец свалится на землю и будет орать благим матом, призывая на помощь товарищей по оружию. Вам достаточно подбежать к бедолаге и

применить чудо-аптечку, после чего самые страшные раны чудесным образом затягиваются, а переломанные руки-ноги срастаются. Что и говорить, медпакеты, в изобилии разбросанные щедрыми авторами Conflict: Vietnam, обладают поистине волшебными свойствами. Впрочем, избыток медикаментов вовсе не является залогом легкого прохождения игры. Отважные вьетнамские партизаны отличаются изрядной сообразительностью и лупят из своих АК-47 на удивление метко. Кроме того, не стоит забывать о том, что мы воюем не в бескрайней иракской пустыне, а в самых настоящих ливневых джунглях. Противник на все сто использует преимущества, которые дают непроходимые заросли. Заранее приготовьтесь к тому, что вы будете то и дело попадать в засады, а затем героически из них выбираться. Кроме того, каждый уровень густо утыкан самыми разнообразными ловушками, начиная с примитивных растяжек с гранатами и заканчивая волчьими ямами, на дне которых притаились отравленные колья. Так что во время





боя будьте начеку — ловушки за-
прятаны весьма искусно.

Оружие спецназа

Арсенал, доступный вашей команде, не оригинален и уже порядком поднадоел. Стандартные M16, Кольт 1914 и пулемет душу не греют. Кроме них можно пострелять из шотгана, а также побегать по джунглям с абсолютно бесполезным ножом. Разумеется, не возбраняется приватизировать трофейное оружие.

Кроме ручных пушек, вы сможете поливать врагов свинцом из стационарных установок. Хит сезона — пулемет "Максим", с помощью которого можно выкашивать бесчисленные толпы супостатов. Жаль только, что не дозволено унести такую "игрушку" с собой.

Миссии в Conflict: Vietnam стандартные и, опять же, ничем оригинальным похвастаться не могут. Спасение пленных, атака вражеских лагерей, а также защита мирных деревенок от агрессора. Вот, собственно, и весь набор заданий молодого бойца. По ходу выполнения основной цели зачастую появляются дополнительные. К примеру, придется отыскать где-то в джунглях экипаж подбитого вертолета. Или защитить мирных жителей от мести



поэтому в игре не так уж и много по-настоящему ярких эпизодов. Вспомним хотя бы **Call of Duty**, который хоть и подотстал в графическом плане, был хотя бы богат на яркие заскриптованные сцены. Увы, но в Conflict: Vietnam такого нет. Зато есть отличная музыка, представленная по большей части популярными композициями шестидесятых. Это и Paint it Black в исполнении Rolling Stones, и I Get Around от Beach Boys. В общем, местный саундтрек действительно стоит послушать — проникнитесь атмосферой.



В итоге можно сказать, что мы получили неплохой экшен, который, разумеется, не тянет на звание хита, однако вполне способен подарить несколько приятных дней, а то и ночей.

Посредственная графика с лихвой искупается замечательной атмосферой и удачным геймплеем. Весело, знаете ли, схватить пушку побольше и ураганом пронестись по вражеским рядам, эшелонами отправляя противников на тот свет. Именно таким и должен быть добротный аркадный экшен, на который можно смело потратить малую толику своей жизни, а потом с чистой совестью о нем забыть. ■



- 1 При помощи зенитной пушки можно легко и просто расправиться с целым взводом противника.
- 2 В одной из миссий вы сможете вызвать на помощь вертолет. Пара ракетных залпов — и противник в панике отступает.
- 3 Чтобы разобраться с этим грозным танком, достаточно будет пары метких попаданий из гранатомета в башню.
- 4 Этому партизану не повезло — нарвался на нашего пулеметчика и погиб смертью храбрых.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вполне добротный экшен, посвященный вьетнамской войне. Ничего сверхъестественного от Conflict: Vietnam ждать не стоит, однако игра запросто может скрасить несколько скучных осенних вечеров.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.5

SHADOW OPS: RED MERCURY

Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Zombie

Studios ■ Похожесть: Far Cry ■ Мультиплеер: Интернет,

локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

www.atari.com/shadowops

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Ситуация с современными спецназ-экшенами напоминает примерно то же самое, что мы наблюдали около года назад на рынке аутентичных варгеймов. Пока хардкорные поклонники на полном серьезе обсуждают, как в очередной игре просчитывается рикошет от бетонной стены при условии, что выстрел был произведен под углом в 45 с половиной градусов, любители развлечений попроще недоуменно пожимают плечами. Если вас не интересует, насколько поза врага, только что получившего заряд крупной дроби в живот, соответствует действительности, но очень хочется почувствовать себя спецназовцем, то все, что остается, это покупать себе Xbox. Или дожидаться выхода **Shadow Ops: Red Mercury**.

Большой взрыв

Именно так начиналось мое восторженное превью на Red Mercury, которое, под натиском более значимых материалов, так и не добралось до журнала. Shadow Ops подавалась как диковинная пометь голливудского боевика и дотошного реализма. Саундтрек в

исполнении симфонического оркестра и неперенное slo-mo против честной баллистики и ньютоновской физики. Сотрудники **Zombie Studios** на полном серьезе вещали в многочисленных интервью о том, что они консультируются со спецназовцами и засыпают под залпы табельных MP5.

На деле же Red Mercury не имеет к чистокровным спецназовским симуляторам ровно никакого отношения. А уж за все заикания о реализме и честной баллистике Zombie в полном составе надлежит подвергнуть публичной порке. Но с Shadow Ops вышла очень интересная история. Разработчики умудрились протащить в игру драйв и ощущение высокобюджетного голливудского боевика. Вроде тех, что мы десятками смотрим во время летних отпусков и забываем аккурат после финальных титров. Проект вышел удивительный. Некрасивый, но с высоким бюджетом. Морально устаревший, но с трупами, которые честно падают на холодную землю согласно заветам товарища Ньютона. Наконец, тупой как пробка, но невероятно затягивающий. В итоге автор

этих строк, забыв про роскошные **Warhammer 40 000: Dawn of War** и забросив нуждающийся в прохождении **Silent Hill 4: The Room**, два дня кряду упоенно резался в Red Mercury прямо на рабочем месте.

Ключ к пониманию этого в высшей степени парадоксального явления кроется в иностранном словечке "драйв". Первые несколько миссий Red Mercury начинены упругой, бьющей через край атмосферой голливудского боевика. Она заставляет вас забыть про то, что местные уровни — нагромождение разномастных ящиков, что за такие спецэффекты в приличном обществе уже год как забивают палками у всех на виду, что обещанного реализма нет и в помине... На передний план выходит экшен настолько стремительный и беспощадный, что тебя интересует только одно — как же, черт побери, пробежать через очередные руины с минимальными потерями?

Производственные затраты

Самое любопытное, что при попытке разложить Shadow Ops на составные части вы не найдете

внутри волшебного эликсира, который заставляет все это нагромождение врагов и ящиков складываться в боевик уровня какого-нибудь Джерри Брукхаймера. Зато вы найдете там то, что называют на западе production values. То есть, говоря по-русски, большой бюджет.

Как бы странно это ни звучало, но именно деньги являются горячим, на котором вы сможете пролететь добрую половину игры. Местные заставки — одни из лучших за последнее время. Вы еще не успели смотреть на снулые псевдодостоверные ролики Rainbow Six и компании? Вместо них Zombie предлагают хлесткие диалоги, клиповый монтаж и бесконечное slo-mo. Вычурные ракурсы, главгерой с неизменной щетиной, любовь (!) и, конечно, похищенная атомная бомба прилегают. Пересказывать местный сюжет — отдельное удовольствие. В первой же миссии вы броситесь на поиск похищенной русской бомбы (та самая Red Mercury), которая каким-то образом оказалась в Сирии. Она благополучно взорвется, потопив доблестный американский авианосец, а игра сделает скачок





на 72 часа назад до злополучного инцидента и начнется во второй раз. В сценарии на полном серьезе фигурируют русский мафиози с металлической рукой, бывшая возлюбленная главгероя Галина (!) и клубок правительственных интриг. Конечно, на первый взгляд все это безобразие меньше всего напоминает завязку хорошего боевика. Но добавьте сюда хороший бюджет, грамотного режиссера с оператором и, вуаля, от местных заставок уже не отвести глаз.

Плюс, конечно, саундтрек. Для его записи *Zombie* пригласили натуральный симфонический оркестр в полном составе. В итоге бравые оркестровки часто перемежаются с откровенным лубком вроде восточных мотивов (мы в этот момент орудуем в Сирии или Чечне).

А что же собственно геймплей? Лучше всего его можно описать одним единственным словом: бодро. Вы с автоматом наперевес несетесь по пересеченной местности и сносите все на своем пути. Конечно, местным театром полностью правят скрипты, но при этом выпущенные на сцену враги ведут себя более чем разумно — лупят из-за укрытия вслепую, пинают ваши гранаты ногой и не стесняются отступать. От них не отстают коллеги (да-да, вам зачастую придется работать

в составе отряда) — они театрально припадают к стенам, перемещаются грамотными формациями и умеют прикрывать вас во время бодрых забегов.

**Хорошего
понемножку**

К сожалению, запала **Zombie** хватает на половину (в лучшем случае — на две трети) игры. Миссии на десятой вы придете в себя и обнаружите, что местная графика (**Shadow Ops** создана на **Unreal Engine**) вызывает скорее недоумение. После **Painkiller**, **Far Cry** и, конечно, **DOOM 3** выпускать в свет *такое* должно быть попросту стыдно. Вы начнете замечать, что скрипты предсказуемы, и вы уже можете угадать, из-за какого угла выбежит очередная компания дуболомов. Но все это можно было бы простить, если бы ко второй половине не выдыхалась самая главная составляющая — тот самый драйв. **Red Mercury** зачем-то начинает прикидываться стелс-шутером (чу!), затем придумывать какие-то невыразительные подздания вроде «прикрой свой отряд, пока он бежит по пристани»...

Плюс, *Zombie* совершили роковую для обладателей PC ошибку — сохраняться в *Shadow Ops* можно только между миссиями. В итоге игра, которая была рождена для



того, чтобы ее прошли за три дня и забыли, начинает тратить ваше время и нервные клетки самым нечестным из всех возможных способов. А вместе с законным раздражением приходит наконец понимание, что за высоким бюджетом и грамотно срежиссированными заставками все-таки должна стоять собственно качественная игра.



И все же. Несмотря на относительно низкую оценку, играть в Shadow Ops стоит. Во-первых, увязшему в аутентичности и реализме жанру спецназ-симвов уже давно не хватает голливудской инъекции. Разработчики земшара, похоже, забыли, что мы играем в игры не для того, чтобы смотреть на грамотно реализованную баллистику, а чтобы получать удовольствие. Zombie, к сожалению, выступили не вовремя. Их крепко сбитый экшен рискует затеряться под валом первостатейных блокбастеров — в этом месяце, напомним, вышла **Full Spectrum Warrior**.

С другой стороны, если вы хотите разухабистой пальбы под аккомпанемент симфонического оркестра и грамотно срежиссированных заставок — вам определенно стоит обратить свое внимание на Red Mercury. ■



- 1 Галина сегодня явно не в настроении вести душевные беседы.
- 2 Кроме редких бойцов спецназа в лесу нет практически никаких других достопримечательностей.
- 3 Это, если вы еще не догадались, типичный... хм... русский пейзаж.
- 4 Товарищ прапорщик сегодня устал как собака.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Shadow Ops противопоставляет дотошным спецназовцам разухабистый экшен в духе летних голливудских блокбастеров. К сожалению, отменные заставки в бесконечном slo-mo и высокий бюджет способны закрыть собой морально устаревший экшен лишь отчасти — ближе ко второй половине Red Mercury выдыхается.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★☆☆☆☆☆ **6.0**

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.5

NACHRIS SAWYER'S LOCOMOTIONM'67

Андрей Александров

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Atari ■ Разработчик:
Chris Sawyer ■ Похожесть: Transport Tycoon, Transport
Giant ■ Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ■
Количество дисков: Один CD

www.atari.com/us/games/locomotion/pc

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 4 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Несмотря на глобализацию, научно-техническую революцию и повсеместную борьбу за честную конкуренцию, в мировой экономике все еще встречаются консервативные компании. Эти чудесные представители бизнес-зоопарка плевать хотели на сверхвысокую рентабельность своих соседей, да и к повышению производительности труда они, по большому счету, относятся так же. В ходу здесь совсем другие ценности. Время в офисах течет размеренно, в одиннадцать все приходят на работу, в два удаляются на короткий обед, в семь отбывают домой. В последнее воскресенье месяца — обязательная коктейль-вечеринка для сотрудников и их семей. За счет фирмы, разумеется. Новые технологии здесь внедряются с огромным трудом, поэтому, вернувшись в лоно компании через десяток-другой лет, ты моментально впишешься в производственный процесс, и даже архаичный автомат по производству кофе встретит тебя на том же месте.

Примерно такие же ощущения вызывает вышедшая недав-

но игра **Chris Sawyer's Locomotion**. Разве только автомата с пресловутым двойным экспрессом не замечено.

Вперед, в прошлое

Лет эдак десять назад среди людей, видевших компьютерные игры только по телевизору, бытовало мнение, что градосимулятор **SimCity 2000** является "игрой с суперграфикой SVGA". Оказавшись в обществе более продвинутых в компьютерно-игровом плане товарищей, наивные любители **SimCity** тут же высказывали свое мнение, дабы не ударить лицом в грязь. В ответ их старшие товарищи снисходительно улыбались и, если была возможность, тут же вели знатока к вожацеленной "четверке" (нет, не к "Пентиуму" за номером четыре, а к легендарному 486-му компьютеру). На ней под удивленные цоканья языком сначала демонстрировалась пресловутая **SimCity 2000**. А потом, в порядке секретного приема, заряжалась никому не ведомая игра **Transport Tycoon** — предшественница **Chris Sawyer's**

Locomotion. Говорят, после пары минут некоторых увозили на "скорой". Врут, конечно, но впечатления действительно были сильные.

Собственно, первое, что бросается в глаза при знакомстве с **Chris Sawyer's Locomotion** — графика. Она осталась примерно на том же уровне, что и десять лет назад. Изометрическая проекция, три степени увеличения, возможность поворота на 90 градусов. Палитра скромная, прорисовка простенькая. Карта строится из крупных "кубиков"-многогранников, на которые помещаются города, фабрики, дороги и прочие рукотворные сооружения. Все вместе они рисуют аскетичную картинку, где все объекты друг другу или параллельны, или перпендикулярны.

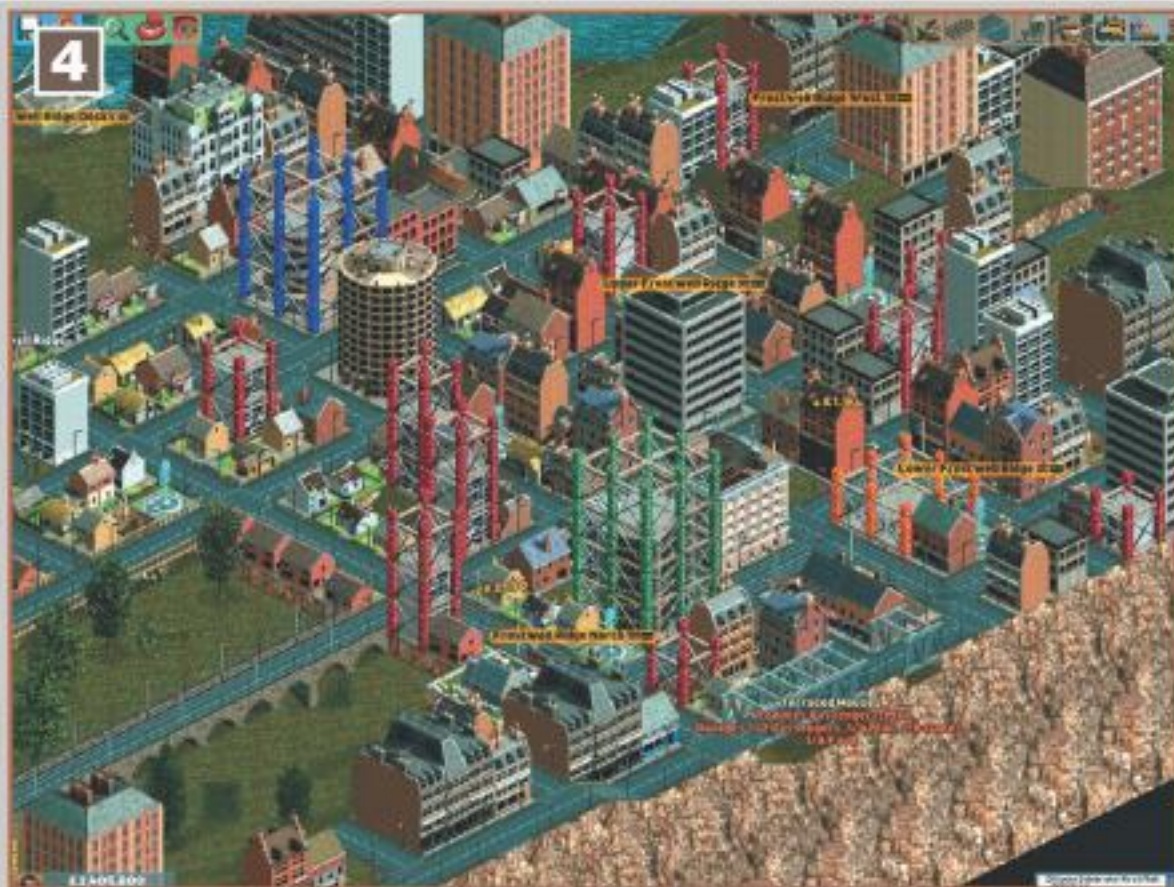
Также наличествуют несколько плохо поддающихся идентификации времен года. Ну и спрайты, разумеется, есть — куда же без них в такой игре? Маленькие, простенькие и смешно анимированные — все как в старые добрые времена. Некоторые улучшения также наблюдаются: стали доступны разрешения повыше,

детализация чуть подросла. Но увозить на "скорой" после знакомства с графикой такого уровня придется разве что 3D-ускоритель, который того и гляди простудится от гуляющих под вентилятором ледяных ветров.

Впрочем, если закрыть глаза на графику и продолжить сдувать с **Chris Sawyer's Locomotion** многолетнюю пыль, то обнаружится, что и игровая идея, и ее реализация предельно близки к тому, что было в оригинальном **Transport Tycoon**. Геймплей, соответственно, тоже остался практически нетронутым — есть некий регион (Великобритания, Северная Америка и так далее), в котором необходимо организовать перевозку грузов и пассажиров. Делается это с помощью четырех основных видов транспорта: автомобильного, железнодорожного, морского и авиационного. Экономическая модель достаточно сложна — в ней есть место и невыгодным маршрутам перевозки, и конкуренции, и кредитованию, и развитию городов с промышленностью. Последнее напрямую зависит от вашей транспортной сети. Не об-



- 1 Когда в Лас-Вегасе в 1959 году наконец-то пустили первый автобус, жители на радостях закатили праздник.
- 2 Оппоненты радуют разными подходами к бизнесу: кто-то возит грузы по воде, а кто-то предпочитает пустить по озеру насыпь, открыв дорогу грузовикам.
- 3 Кадр из эротического сна студента железнодорожностроительного института. В этом городе явно нет квартир, из окон которых не открывается вид на проходящие поезда.
- 4 Города, в которых развернута транспортная сеть, быстро начинают расти.



Игровая карьера **Криса Сойера**, человека, подарившего нам несколько замечательных экономических симуляторов, началась в далеком 1983 году. Он занимался написанием простеньких игр под одну из версий компьютера на базе популярного тогда процессора Z80. С 1988 года Крис промышлял портированием игр с Amiga на PC, а в 1993 году вышел первый его самостоятельный проект для "персоналки" — **Transport Tycoon**. Позже Крис разработал несколько дополнений для своего первенца, а затем переключился на новый проект — RollerCoaster Tycoon, симулятор парка развлечений. Сегодня в разработке находится уже третья версия этой игры.



■ ■ ■

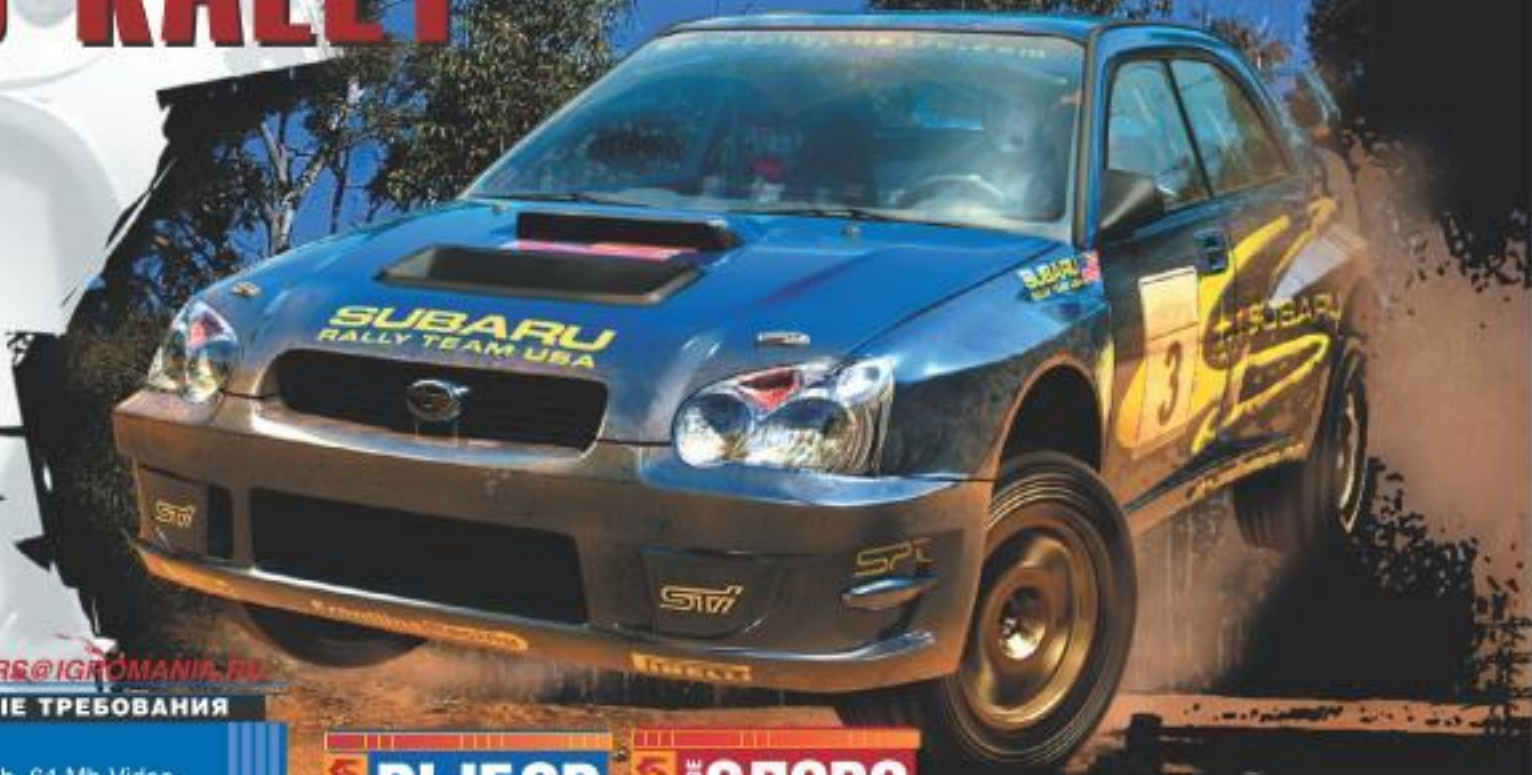
Зато тем, кто мало знаком с транспортными симуляторами, Chris Sawyer's Locomotion можно рекомендовать смело. Главное — закрыть глаза на не очень приятную обертку. И тогда вы сможете разглядеть гениальнейшую идею десятилетней давности, которая, как это ни странно, все еще живет и здравствует. ■

60%

★★★★★★★ 7.0

7.0

RICHARD BURNS RALLY



Антон Логвинов

Жанр: Автосимулятор ■ Издатель: SCI ■ Издатель в России: Бука ■ Разработчик: Warthog ■ Похожесть: Colin McRae Rally ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.richardburnsrally.com

E-MAIL РУССКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 MHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

СЛОВО
В ЖАНРЕ

“Реализм” — чуть ли не самое распространенное слово в пресс-релизе любой современной игры. Вообще, если пробежаться глазами по подборке этих самых пресс-релизов за последние лет 7-8, то найти десять отличий в описании технологической части большинства хитовых автосимуляторов будет довольно сложно. Нам всегда обещают фотореалистичную графику, ультрареалистичную физику и uber-реальное поведение оппонентов. Но давайте признаем — игроков водят за нос уже не первый год, обещая еще больше реализма в очередном **Colin McRae Rally**. На деле же мы получаем просто интересную игру с неплохо проработанной физикой. Только вот кто сказал, что это плохо?

Жажда реализма

Игроки сами привыкли себя обманывать. До выхода **Richard Burns Rally**, интернет ломился от восторженных фраз: “О, нас ждет самый реалистичный симулятор ралли!”.

И вот игра вышла. Те же са-

мые люди теперь слезно вопрошают на форумах: “Как же в это играть? Я никак не могу войти в этот #\$\$\$!\$ поворот!”. Так и хочется процедить сквозь зубы, что в #\$\$\$!\$ поворот стоит входить не на #\$\$\$!\$ джойстике от **Xbox** (“там” игра вышла на месяц раньше), а также не забыв сбросить скорость и сняв с ручника.

Richard Burns Rally — огромный щелчок по носу всей попкультуре псевдолюбителей симуляторов. Пинок тем, кто кричит, что в **Need for Speed: Underground** нужно больше реализма, не понимая, что игра хороша как раз тем, что в ней этого самого реализма мало, но есть драйв и чувство скорости. **Richard Burns Rally** — революция? Нет, просто первый настоящий хардкорный симулятор ралли. От его появления не треснет лед под Citroen МакРее и не улетит в кювет Lancer с обложки **Rallisport Challenge**. Просто теперь цепочка завершена. У нас есть отличный аркадный представитель раллийных гонок (**Rallisport Challenge**), гениальная золотая середина (**Colin McRae Rally**), и вот — на-

стоящий хардкор — **Richard Burns Rally**. Идеальный ли?

В кювете

Серьезность подхода к вопросу моделирования раллийного болида в игре обнаруживается уже с первых минут. Вне зависимости от выбранного режима нам настойчиво предлагают пройти раллийную школу имени Ричарда Бернса, где мы мгновенно осознаем свою беспомощность в укрощении дорожного монстра. Вспомните километры “облизанных” поворотов в **Colin McRae Rally**, вспомните безумные скорости и постоянное дерганье ручника, вспомните “резиновые” стенки трасс. Вспомнили? А теперь забудьте. Этот опыт только помешает. Переучиваться придется всем. Вход в поворот, его прохождение и выход из него — совершенно разные процессы, которые нужно тщательно контролировать не только рефлексам, но и умом. И даже не думайте, что, выучив всю трассу наизусть, вы сможете залихватски расправляться с любым поворотом. В физической модели **Richard Burns Rally** учтена масса параметров, в том числе

форма дорожного полотна. То есть универсального рецепта вхождения в этот самый злосчастный поворот попросту не существует.

В общем, в первые дни игры стоит приготовиться к постоянно-му посещению его величества кювета. Кстати, выбираться из него нам помогают зрители — такое во время настоящих ралли хоть и не часто, но происходит. Вообще, авторы **Richard Burns Rally** намного лучше своих предшественников передали атмосферу раллийных гонок. Вернее, они первые, кто хоть передал ее вообще. Ведь в большинстве раллийных симуляторов все сводилось к картонным зрителям по обочинам трасс, и лишь в последнем **Colin McRae Rally** разработчики добавили крики толпы и вспышки фотоаппаратов (да и то лишь в PC-версии). В **Richard Burns Rally** зрители не только стоят в отведенных им местах и приходят в нужную минуту нам на помощь, но и выбегают на трассу (видимо, им не хватает острых ощущений). Также можно разглядеть в кустах операторов, которые, вероятно, ожидают очередного сюжета для программы “Форс-





мажор". К слову, игрок обычно оправдывает их ожидания.

Реалистичность в Richard Burns Rally касается не только физики, но и изображения трасс. Авторы игры фактически первыми сделали реальные раллийные спецучастки. Если уж хардкор, то до конца. Впрочем, дальше родной Англии разработчики явно не выезжали, и трассы других этапов чемпионата лишь отдаленно напоминают виденное некогда в репортажах с мест событий.

We Are the Champions

Режим чемпионата также преподносит не один сюрприз. Например, на починку болида, как принято, отводится 20-40 виртуальных минут. Но игра не собирается ждать, пока игрок определится с выбором деталей — время идет, притом быстро. Думать, то есть, некогда, но нужно. Кстати, механики со временем набираются опыта, что, понятно, напрямую влияет на наши успехи.

Следующий сюрприз — динамическая погода. В отличие от того же Colin McRae Rally вы никогда не сможете разработать правильную стратегию прохождения чемпионата. Перед вами всегда новые данные, и не учитывать их, естественно, нельзя. Также весь

ма неожиданной оказалась постоянная перетасовка спецучастков в чемпионате — на каждом состязании своя последовательность.

Ну и еще одна отличительная особенность Richard Burns Rally — невероятно детальная настройка машины. Если вы когда-нибудь настраивали болид в каком-нибудь **Nascar** или **Grand Prix**, то можете приблизительно представить, с каким обилием параметров вам предстоит столкнуться. Хотя, конечно, здесь своя специфика, но попотеть придется изрядно.

Richard Burns Rally далеко не идеальна в своей упоенной хардкорности. Зачастую складывается ощущение, что местная физика слишком переусложнена по сравнению с реальной. За примерами далеко ходить не нужно — уже первые “прогулки” по асфальту удивляют странным поведением болида. Даже на низких скоростях машина очень неустойчива.

С другой стороны, трассы выглядят действительно "как в жизни". Но хорошо ли это — большой вопрос. Все-таки игра должна оставаться в первую очередь игрой. Спецучастки Richard Burns Rally визуальнo очень скучны и однообразны. Особенно это заметно при просмотре местных реплеев. Последние, кстати, реализованы из рук вон. Не ждите эффектных



ракурсов или крупных планов. Только работа дерганого оператора и напроць лишенный динамики видеоряд. Сомневаюсь, что вы досмотрите хоть один из таких повторов до конца.

Вообще, графически игра не особо привлекательна и проигрывает тому же "Колину" практически во всем. При этом Richard Burns Rally не запускается на видеокартах без поддержки пиксельных и вертексных шейдеров! Каково?

Еще один курьез: авторы стремились практически во всем сделать игру реалистичной и сложной для игрока, но почему-то откровенно забыли про правила и штрафы. Спецучастки, естественно, выдуманные. Автопарк более чем странный. В нем можно обнаружить машины, не относящиеся к WRC-группе, но не найти, скажем, Ford Focus.

Модель повреждения также вызывает массу вопросов. Даже на самом высоком уровне сложности у вашего болида не отвалится колесо. Зато мотор легко может отказаться.

Однако все это — мелкие придирики. Для первого захода в собственный жанр Richard Burns Rally хороша — не удивляйтесь оценкам. Многое, конечно, пред-

стоит доработать и переделать (первые патчи, к слову, уже на подходе). Но перед нами — принципиально новый взгляд на автосимуляторы. Colin McRae и Richard Burns — отнюдь не конкуренты. Это две разные формулы геймплея, два разных подхода. Какой из них приглянется вам, зависит исключительно от личных предпочтений. В Colin McRae мы выучиваем наизусть трассы, проходим чемпионат и спустя год уже играем в новый набор спецучастков, подготовленный лучшими игровыми дизайнерами. Richard Burns Rally предназначен для узкого круга любителей хардкорных автосимуляторов. И только. Конечно, в игре есть легкий уровень сложности, но, скажем честно, такому проекту он ни к чему. Это слабое оправдание перед владельцами Xbox, на джойстике которого управлять машиной практически невозможно.

Для автора этих строк Richard Burns Rally стал отличным “переключением мозгов”. Все-таки “Коллин” уже несколько приелся. Но смело рекомендовать Richard Burns Rally его поклонникам мы не отважимся. Скорее наоборот. Иногда нужно признаться, что игра — это все-таки в первую очередь веселье, а уже во вторую — реализм. ■



- 1 Все прелести реалистичной модели повреждений, что называется, налицо.
- 2 Периодически операторы и публика высказывают прямо на дорожку. Жажда острых ощущений, не иначе.
- 3 На первых порах приготовьтесь регулярно лицезреть свою машину с этого ракурса.
- 4 Погодные условия в Richard Burns Rally играют особую, порой даже драматическую роль.

Infographic showing the results of a survey on the quality of the film 'The Day After Tomorrow'. The chart displays five categories with their respective scores and percentages:

Категория	Скорость	Процент
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	4.0	100%
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	3.0	75%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4.0	100%
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	3.0	75%
ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ	4.0	80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый в истории хардкорный симулятор ралли. С недостатками, но все же первый. Именно поэтому мы удостоиваем его серьезной награды, которыми "Игромания", как известно, не разбрасывается.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★	7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

NHL 2005

Алексей Бутрин

Жанр: Симулятор хоккея/менеджмент ■ Издатель:
Electronic Arts ■ Разработчик: EA Canada ■ Похожесть:
серия NHL ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Два CD

E-MAIL ПЬЕРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.easports.com/games/nhl2005



Хоккей, особенно заокеанский NHL — настоящий король среди контактных видов спорта. Круче — только бокс и другие разновидности спортивного мордобоя. Что интересно, в этой жесткой силовой игре временами приходится трудно не только игрокам, но и тренерам, и даже генеральным менеджерам хоккейных клубов. Представьте, что последний пообещал владельцам команды выйти в финал конференции и попасть в десятку самых прибыльных клубов лиги, а сам не только вогнал команду в финансовую дыру, но и в плей-офф не попал. Что сделают с таким менеджером владельцы? Они поступят с ним исключительно по-хоккейному — жестким пинком в одно касание отправят его на улицу.

Вот и мы сегодня будем оценивать новый хоккейный симулятор от EA Sports без всяких сюсюканий и сантиментов. За успехи — сдержанно, по-мужски хлопнем по плечу, но если что не так — не задумываясь, размажем по льду.

Сила есть — ума не надо

Если нужно съесть банку меда и ложку дегтя, то начинать это гастрономическое упражнение стоит непременно с дегтя. Поэтому анализ NHL 2005 начнем с недостатков, а приятные стороны геймплея оставим на закуску.

Итак, уважаемые читатели, загляните в конец рецензии, в раздел "Оправданность ожиданий". Вас неприятно удивляет цифра 20%? Особенно в соседстве с итоговой оценкой в восемь с половиной баллов? Вот приблизительно так же удивлялся и я, когда начал свое знакомство с очередной серией хоккейного сериала. Краткое объяснение оценочно-числового парадокса заключается в том, что игра получилась неплохая, но... это совершенно не та игра, которую нам обещали.

Первый критический удар мы нанесем по самой главной болевой точке любого симулятора — по реализму. Пропустим дебри интерфейса и сразу перенесемся на поле. Вот главный арбитр вбрасывает шайбу в центре поля,

следует быстрая перепасовка и форвард "Вашингтона" Дайнюс Зубрус устремляется к воротам "Тампа Бэй Лайтнинг". Но чу! Что это за звуки? Слышен смачный шлепок двух столкнувшихся тел, сопровождаемый хыханьем распластавшегося на льду Зубруса, и комментатор спешит пояснить: "Сан-Луи сокрушает Зубруса!" Смотрим на экран — действительно, правый крайний "Тампы" Сан-Луи (для справки — 174 см, 84 кг) только что размазал по льду силового форварда Зубруса (193 см, 105 кг). И, заметьте, это был не легкий хип-чек, а сокрушительный удар, которым, вообще-то, могут похвастаться только лучшие "силовики" лиги. А где же реализм, товарищи? Забился в угол и тихо там поскуливает.

Может быть, это случайность? Увы, это закономерность: со стандартными настройками, во всех режимах сложности, NHL 2005 на первый взгляд похож не на хоккей, а на экзотический вид борьбы на льду. Эту бредовую ситуацию можно подправить усложнением чека и снижением силы удара в

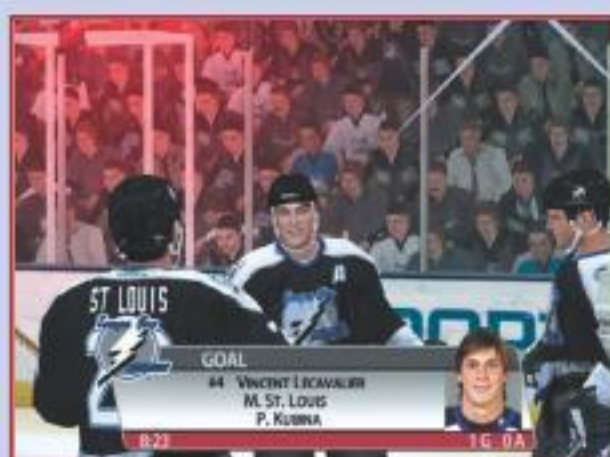
конфигурации, но даже при такой корректировке число силовых приемов за матч запросто переваливает за сотню (при периоде в 10 минут). В принципе, ничего страшного в этом нет, приблизительно так же была реализована силовая борьба в NHL 2003 — играбельность от этого не снижается. Но играбельность и реализм — не много разные вещи, не так ли?

А ведь нам, я напоминаю, кроме честной физики обещали еще и персонализацию игроков, которая подразумевает разные стили катания, бросков и силовых приемов. Но полевые игроки по-прежнему отличаются лишь габаритами и внешностью — хваленые различия в стилях игры заметны только у вратарей.

Продолжая тему реализма, нельзя не пройти мимо AI, который временами может довести до истерики. Игроки своей команды не только выбирают чудовищные позиции для приема паса, но и постоянно "радуют" ненужными удалениями. Типичная ситуация: форвард противника убежал от защиты и вышел один на один с



- 1 Количество роликов на движении увеличилось, но рано или поздно все они приедаются.
- 2 Силовая игра — стержень, вокруг которого построен геймплей NHL 2005.
- 3 Щелчок с убойной дистанции.
- 4 Споры с арбитром еще никого до добра не доводили.
- 5 Новинка сезона 2005 — добивание влет.



вратарем, но защитники, управляемые компьютером, не только не торопятся его догонять, но зачем-то "валят" направо и налево других игроков противника аж у синей линии. Результат вполне предсказуем — свисток арбитра и две минуты в меньшинстве, если, конечно, убежавший форвард не успел забить гол. Еще ужаснее ситуации, когда голкипер соперника распластался на льду, ворота пусты, надо только добить, но... ближайший к шайбе игрок не только не предпринимает попыток подобрать ее, но и спокойно едет в противоположную сторону.

Аналогичные проблемы "умственного" характера есть и у нового режима Open Ice Control, который переключает вас на игрока без шайбы. Смысл Open Ice Control состоит в том, чтобы свободным игроком выехать на позицию для удачного броска и получить пас от игрока с шайбой, в этот момент находящегося под управлением AI. Беда только в том, что чаще всего этот режим перебрасывает вас на члена команды, который находится где угодно, но только не у ворот соперника. А пока вы доберетесь до нужной точки, шайбу у вашего AI-

напарника успеют отобрать. Так что с чистой совестью рекомендую этот режим всем мазохистам, которые хотят организовать стремительную контратаку... на свои ворота.

Гораздо лучше обстоит дело с еще одним новым режимом — Open Ice Support: при помощи этой функции в обороне можно привлечь на помощь дополнительного защитника для отбора шайбы у особо упрямых нападающих. В нападении же вы получаете возможность "заказать" себе расчистку пути к воротам соперника.

Эргономика здесь больше не живет

Но все вышеперечисленное — это сущие пустяки по сравнению с главным недостатком игры — интерфейсом. По непонятным причинам в этом году EA отказалась от HTML-варианта и вернулась к стилю NHL 2002. Но претензии вовсе не к стилю (тут все нормально), а к функциональности. Впрочем, какие могут быть претензии к тому, чего нет и в помине? По количеству лишних менюшек, подменюшек и кнопочек NHL 2005 превосходит даже своего монстру-

озного коллегу из FIFA 2004. Таблицы с десятками столбцов и строк отображаются в идиотском стиле, который начинает входить у EA в традицию. Это когда видно только 3-4 столбца, а для доступа к остальным необходимо отмотать километры скроллера. Прибавьте к этому фиксированное (только для меню) разрешение 800x600 и необъяснимое пристрастие разработчиков к отображению все тех же таблиц только на половину или даже треть экрана. Все остальное место в этот момент забито элементами дизайна. Когда в жертву дизайну приносится не только функциональность, но и здравый смысл — это уже слишком.

Чудовищной кастрации подверглась вся статистика, которая жизненно необходима для отыгрыша сезона, а особенно — "Династии". Как, к примеру, посмотреть десяток лучших снайперов лиги? Только ручным перебором статистики игроков всех команд. И так во всем: информация доступна либо через дикие интерфейсные дебри и нагромождения меню, либо недоступна вовсе. Вот самые вопиющие примеры: из календаря исчезли отображения счета сыгранных игр, пропала

статистика проведенных игр, проигрыш в овертайме отображается теперь просто как поражение.

Управление, практически безупречное в предыдущих играх, тоже теперь не без греха. Тот факт, что оно усложнилось, — это не проблема и не недостаток, это вполне ожидаемые побочные эффекты, к которым можно адаптироваться за пару дней. Хуже другое — некоторые клавиши нельзя переназначать. К примеру, модификатор действия (клавиша P). Чем, интересно, надо нажимать этот модификатор, если правая рука находится на курсорных клавишах, а левая на новой раскладке ASD либо на старой ZXC? Правильные ответы присылайте в офис EA Sports.

Очень "обрадовало" совмещение функции броска с "нырком". Если игрок с шайбой, то нажатие этой кнопки отвечает за бросок, если он свободен — за "нырок" на лед, что позволяет либо заблокировать пас или бросок, либо выбить шайбу у противника. Теперь, когда добивающий форвард не дотягивается до шайбы, он просто падает на лед под ваши стоны ярости и скрежет зубный.

Но, пожалуй, хватит о грустном — при желании недостатков



в NHL 2005 можно наковырять на целую статью.

Вот это хоккей!

А теперь снова перенесемся на поле и посмотрим, удалось ли разработчикам улучшить геймплей? Я могу на 100% гарантировать, что первое чувство, которое вы испытаете, будет шоком, но шоком приятным. Одно из важнейших нововведений заключается в том, что броски отныне разделены на два типа — кистевые и щелчки. И отражено это не только в удвоении параметров силы и точности броска, но и в управлении — теперь кистевые и щелчки выполняются разными кнопками. Привыкнуть к этому тяжело, но вполне реально. Зато какое разнообразие вариантов атаки!

Следующее по важности изменение — физика катания и ускорения игроков. На подробное описание этой части игры можно запросто пустить дюжину абзацев, поэтому мы ограничимся кратким замечанием: катание стало еще более реалистичным и красивым. Хотя стыковка фаз анимации далеко не всегда идеальна.

И наконец, самое вкусное — голы. По разнообразию забиваемых голов эта игра — однозначный чемпион серии. Тут есть голы с обводкой при выходе один на один, ван-таймеры всех мастей и калибров, голы с добивания, проталкивание шайбы из-за ворот, щелчки от синей линии, внезапные кистевые с любых дистанций, голы с до-

биванием в воздухе, дефлекшены (подправка траектории шайбы на лету), голы-курьезы и, конечно же, автоголы.

Особенно хороши голы с подправкой траектории, впервые появившиеся в NHL 2003 и убранные по непонятным причинам в следующей версии игры. Теперь корректировка траектории шайбы выполняется автоматически игроками под управлением AI.

Но не стоит думать, что финальный счет игры в NHL 2005 напоминает баскетбольный. Вся прелесть геймплея заключается в том, что забить весьма непросто, но главное — стопроцентных рецептов забивания шайб нет! Бич всех частей NHL — это именно универсальные схемы, они же — чистерские голы ("парашюты" в 2002-м, ван-таймеры и "голы с усов" в 2003-м и так далее). Причем пара таких рецептов обычно "всплывала" в первые же дни игры. В NHL 2005 подобных огрехов пока не замечено, и это подтверждают все крупные NHL-комьюнити, включая игроков, которые уже успели отыграть около сотни матчей. Одна из причин такого прогресса — переработанный алгоритм расчета траектории бросков — даже в NHL 2004 промахи по воротам были огромной редкостью, включая броски с самых дальних дистанций. Причина номер два — усиленная игра вратарей (причем усиленная грамотно, а не как в NHL 2003 — за счет нереальной скорости перемещения).

Одним словом, играть теперь намного интереснее, чем рань-

ше, и этот факт способен затмить даже недоразумение с обилием силовых приемов и забыть об ужасном интерфейсе (разумеется, только до очередного выхода в ближайшее меню). Главное — не играть на стандартных настройках, а самому подбирать нужные параметры.

Визуально игра выглядит весьма неплохо, но консольная направленность всех спортивных игр от EA все же дает о себе знать: если бы не отличная анимация и значительно улучшенные в этом году киберлица, оценка за графику была бы балла на три ниже. Звук и музыка близки к идеалу, и добавить тут больше нечего, ведь нужно еще сказать пару слов о "Династии".

20 лет с правом переписки

Закончить обзор я хочу на оптимистичной ноте, и комплименты режиму "Династии" подходят для этой цели на все сто.

После рахитичного менеджмента NHL 2004, "Династия" в NHL 2005 просто потрясает. Во-первых, каждая команда теперь имеет вполне конкретную цель на сезон, и цель эта — не обязательно Кубок Стенли. Например, у аутсайдеров часто встречается задача получить первый номер драфта. Разумеется, от сезона к сезону цель может и измениться, также не стоит забывать и о том, что при двукратном невыполнении задач хозяева клуба вас просто уволят.

Первое, что вы заметите в "Династии" — обилие писем по

электронной почте. Пресс-центр лиги чуть ли не ежедневно будет заваливать вас сообщениями о трейдах, травмах и других событиях в NHL. Вам будет писать менеджер вашего фарм-клуба с советом взять в основной состав перспективного игрока, помощники будут советовать вам, как правильно проапгрейдить персонал или оборудование, запасной вратарь будет просить об увеличении игрового времени... и так далее и тому подобное каждый игровой день. Если вам мало почты, есть еще и газета, заголовки которой отражают ключевые события в команде.

Ну и тройка дифирамбов, что называется, одной строкой:

- количество типов тренировок теперь возросло аж до шести, и все они имеют разный эффект;
- апгрейды и финансовое управление командой стали более осмысленными и гибкими;
- комбинирование игровых пьедесталов теперь тоже проводится по-новому, благодаря введению в игру понятия chemistry (взаимодействие игроков).



Все вышесказанное позволяет со стопроцентной уверенностью утверждать, что NHL от EA Sports уже перерос чисто симуляторные рамки — отныне это еще и вполне сформировавшийся и весьма играбельный менеджмент. И если вы неравнодушны к двум вещам — компьютерным играм и хоккею, то приобретать NHL 2005 нужно в обязательном порядке. ■



✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
■	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
■■■■■■■■ 20%	

ДОЖДАЛИСЬ?
Смесь отличного симулятора, увлекательного менеджмента, слегка устаревшей графики и чудовищно неудобного интерфейса — этот осенний коктейль от EA Sports придется по вкусу ветеранам, но наверняка вызовет проблемы у новичков.

ГЕЙМПЛЕЙ	
★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	
★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★★★★★★★★	10.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★★★★★★	4.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

8.5

СПАСАЙТЕ ВАШИ ДУШИ

ПРОШЕЛЫХ

ПРИМУТЕ
УЧАСТИЕ В
САМОМ ОТВЯЗНОМ
КОНКУРСЕ ОТ
КОМПАНИИ "БУКА" И
ВЫИГРАЕТЕ
ПНЕВМАТИЧЕСКИЕ
ПУСТОЛЕТЫ, ВУНТОВКУ,
БЕЙСБОЛЬНЫЕ БУТЫ И
КУСКИ ВОДОПРОВОДНЫХ
ТРУБ!

ПОДРОБНОСТИ
КОНКУРСА НА САЙТЕ
WWW.BUKA.RU



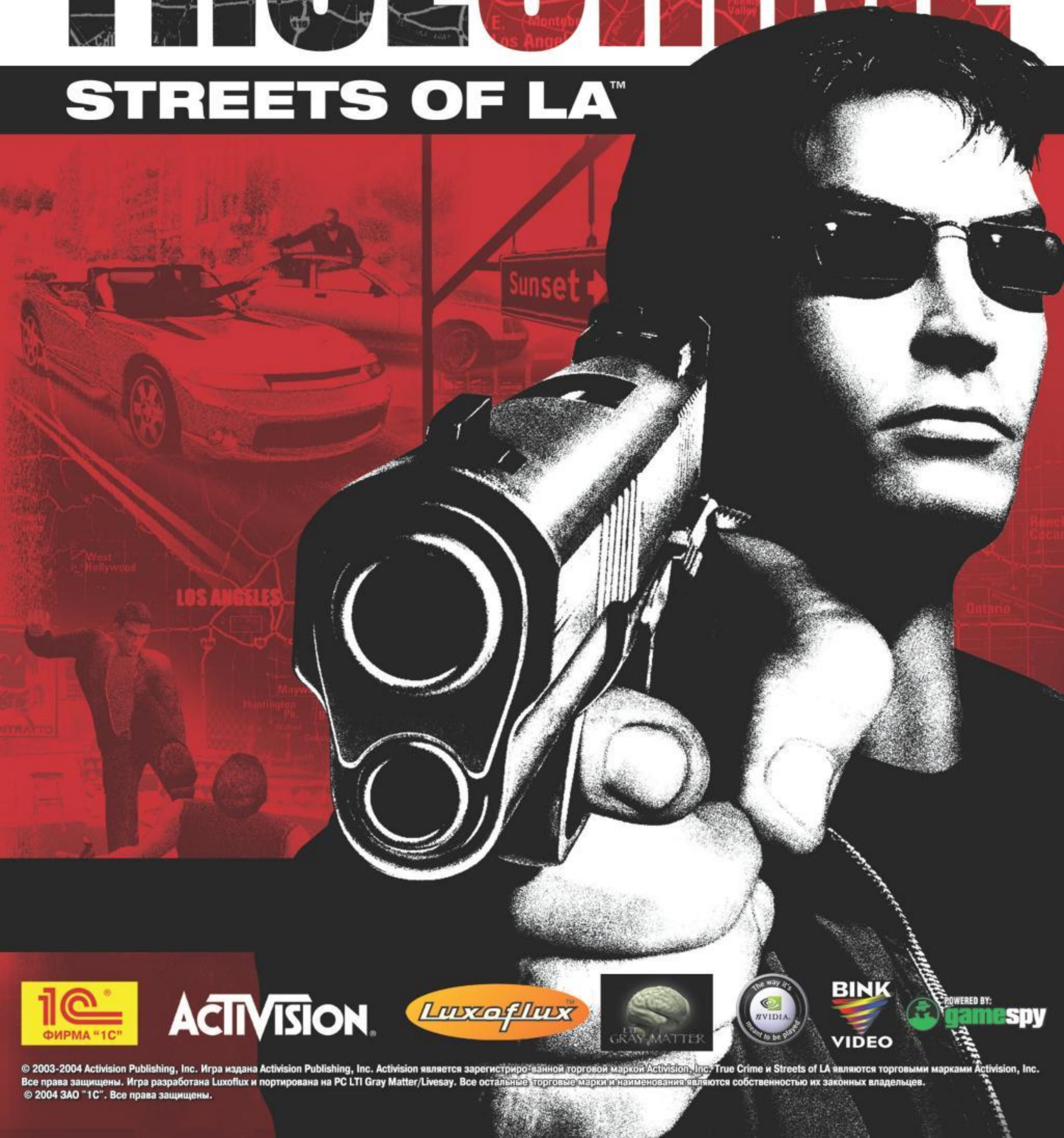
ВИК@
web
www.vikaweb.ru

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail:

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

TRUE CRIME

STREETS OF LA™



ACTIVISION





ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

Игорь Варнавский

Жанр: Тактический экшен ■ Издатель: Playlogic ■ Разработчик: Khaeon ■ Похожесть: Rainbow Six, Halo ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один

www.playlogicgames.nl/abz/game.php

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 MHz, 512 Mb, 128 Mb Video

В игровой индустрии есть неписаное правило: чем амбициознее молодая и никому не известная компания, тем, как правило, кошмарнее ее первый проект. **Alpha Black Zero: Intrepid Protocol**, созданная дебютантами **Khaeon**, подтвердила это правило в две тысячи семьсот пятьдесят пятый раз. С чем ее и поздравляем.

Полный zero

Берем первую попавшуюся строчку из пресс-релиза: "Фантастический искусственный интеллект, бла-бла-бла, отряды противников действуют как единое целое, бла-бла-бла, каждая ошибка может стоить вам жизни". Ух.

Загружаем первый уровень, проходим его едва ли не до конца и удивленно чешем репу — ни один из встреченных по дороге го-мо сапиенс никак не отреагировал на наше появление. Одни мирно спали в пожухлой траве, отказываясь просыпаться даже после пощипывания свинцом, другие стояли столбом, реагируя на выстрелы аналогичным образом — то есть никак. Сидящий рядом Олег Александрович Ставицкий, глядя на такое безобразие, предположил было, что это наши союзники, — и, разумеется, ошибся. Это и вправду были враги! Что ни говори — искусственный интеллект действительно "фантастический".

Тактические потуги Alpha Black Zero тянут на твердую двоечку. В нашем распоряжении находится целое спецподразделение из пяти

человек (вселяться можно в любого из них), которым, по идее, нужно как-то управлять. Ключевая фраза здесь — "по идее". Какую бы команду вы ни отдали, результат будет одним и тем же — плачевным. Горы-спецназовцы умеют передвигаться лишь в одной формации (неорганизованный табун), не способны самостоятельно подбирать оружие и боеприпасы (которыми здесь можно разжиться лишь в особых местах — заимствовать амуницию у мертвых неприятелей воспрещено), слыхом не слыхивали о гранатах (в отличие от противников, кстати) и свято уверены, что стрелять из снайперской винтовки следует на расстоянии трех метров от противника. Кисло? Вот вам утешительная ложка меда: убитые напарники к следующему уровню оживают, поэтому можете смело использовать их вместо живого щита.

Набирающая обороты в последнее время мода "у нас как в Halo" не прошла мимо Alpha Black Zero. В результате каждый боец может унести на своем горбу лишь два вида оружия и четыре гранаты. Ничего предосудительного в этом, конечно, нет, но что мешало позаимствовать еще и управление? Здешняя раскладка явно не от мира сего: клавиша **Q** — присесть/лечь, **E** — возвращение в вертикальное положение, **C** — смена оружия, **пробел** — удар прикладом.

Разнообразие уровней поражает воображение: "пустынная планета вечером", "пустынная планета



1 Через пару секунд после смерти этот индивидуум издал душераздирающий вопль и благополучно утонул в земле.

2 Успеть за 300 секунд. Одна из самых удачных миссий в одной из самых неудачных игр последнего месяца.

днем", "пустынная планета во время бури", "пустынная планета во время метеоритного дождя". Есть, правда, еще карликовое посольство, унылый завод и космическая станция. Нужно ли после всего этого упоминать об утомительно длинных брифингах, в стельку пьяной камере, пафосных, но неопишимо скучных диалогах, кошмарной озвучке и абсолютно никак не позиционировании звука (даже не пытайтесь угадать местонахождение врагов на слух — у вас все равно ничего не выйдет)?

От расстрела у стенки в "кратких обзорах" игру спасли лишь две вещи. Во-первых, движок **Serious Sam** (да, графика слабовата, но явно получше, чем в абсолютно трэшевых **Marine Heavy Gunner: Vietnam** и **Marine Sharpshooter 2**). Во-вторых — пробивающиеся кое-где ростки оригинальности. Хороший потенциал есть как минимум у двух миссий. Защита посольства,

во время которого на наш отряд непрерывно насаждают волны противников, и финальный уровень главы The Firestorm, где под метеоритным дождем нужно за пять минут добраться до космопорта (на подлете к которому спасательный челнок терпит крушение). Беда только в том, что авторам не хватило умения довести эти миссии до ума.

Сразу же после выхода игры американский издатель, компания **Playlogic**, сделала очень "своевременное" заявление: игра была закончена еще в конце прошлого года, и поэтому, мол, не судите ее слишком строго. Впрочем, слова Playlogic похожи на правду — ведь именно в ноябре прошлого года была анонсирована **Alpha Black Zero 2!** Но вот вопрос — а что, собственно, мешало выпустить первую часть раньше? Ответы на ум приходят все больше неутешительные... ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ужасно, низкопробно, невыразительно, бесприсветно, безвкусно, безыдейно, вторично. Все это — про Alpha Black Zero: Intrepid Protocol.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

5.5

И спросил его: как тебе имя?
И он сказал в ответ: легион имя мне,
потому что нас много.

Евангелие от Марка, 5:8 - 9



Он покинул мир живых и не нашел покоя в мире мертвых.
Он поглощает души, в которых нашла приют Тьма.
Тень выходит на охоту и горе тем, кто встал на Его пути.

WINGS OF WAR

Олег Ставицкий

Жанр: Аркадный авиасимулятор ■ Издатель: The Gathering ■ Разработчик: Silver Wish Games ■ Похожесть: Secret Weapons Over Normandy ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.gathering.com/wingsofwar

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.8 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Положительная сторона необходимости самолично отыгрывать все выходящие на рынок проекты заключается в том, что среди сотен бессмысленных и беспощадных поделок периодически попадают удивительные продукты ручной выделки. На другой стороне медали, конечно, лежат тысячи безвозвратно утраченных часов жизни, но это к делу уже не относится...

Бюджетная то ли аркада, то ли симулятор по мотивам Первой (!) мировой, собранная неизвестными разработчиками и изданная испустившими на днях дух The Gathering. Согласитесь, подобное описание не заставит ваше сердце учащенно биться. Вот и я излучал буддистское спокойствие, устанавливая Wings of War на свой компьютер. План был прост: пройти первую миссию, подтверждаем свои худшие опасения и оставляем растерзанный труп игры догнать в "Кратких обзорах".

Приятный сюрприз

Не тут-то было! Wings of War нас сторожила аккуратным, с любовью выполненным меню. Когда курсор являет собой мотор самолета, который раскручивается в зависимости от того, как быстро вы елозите мышью, это заставляет задуматься. С чего такие ухищрения? Когда брифинг первой же миссии содержит без малого десять пунктов да еще и сулит бонусные подздания, задумываешься, ту ли игру ты поставил. А когда твоим глазам открывается

ладно скроенный аркадный симулятор, щеголяющий шейдерными реками, понимаешь, что наконец наткнулся на самородок.

Наш штатный пилот, знаток авиационных симуляторов, обладатель серьезного джойстика и поклонник "Ил-2: Штурмовик" Николай Пегасов при виде Wings of War скривил нос. Физика, видишь ли, неправильная: парашюты летают с той же скоростью, что и монопланы, а повреждения самолета отображаются пошлой полоской "здоровья". Я пожал плечами, унес игру домой и провел с ней в обнимку несколько волшебных вечеров. Хардкорным симуляторщикам Wings of War строго противопоказана: завидев, какие кульбиты вытворяют местные пилоты, они срочно затребуют сердечных капель. А обнаружив, что самолет выдерживает несколько прямых пулеметных очередей, лишатся чувств.

Перед нами игра, каких сейчас уже почти не делают. Вы выбираете самолет, набираете скорость, зажав одну-единственную кнопку, а затем отчаянно лупите из всех бортовых по бесконечным врагам. Реализмом тут, разумеется, и не пахнет — чистой воды аркада. За определенное количество сбитых врагов вам начисляют какой-нибудь апгрейд мотора. По уровню щедро разбросаны воздушные шары, подлетев к которым, вы можете пополнить свою энергию или получить бонус-миссию.

Разрушения отображаются и того смешнее: получив очередь в



1 С высоты птичьего полета ландшафт выглядит вполне презентабельно.

2 Пиротехника в Wings of War, конечно, подкачала.

хвост, вы легко можете обнаружить, что у вас по каким-то загадочным причинам отвалился кусок крыла. Но не стоит думать, что Wings of War — легкое развлечение. Даже на Easy неопытного пилота собьют буквально в первой трети миссии. Сохраняться во время задания, кстати, нельзя. Периодически игра предложит вам занять сидение бортового пулеметчика, а то и вообще — фотографа (да-да, приготовьтесь заняться аэрофотосъемкой стратегически важных объектов).

Прелесть Wings of War в том, что она очень аккуратно и тщательно сделана. Не слеплена, как это водится у бюджетных игр, за несколько месяцев на коленке, а аккуратно выстроена и начищена до надлежащего блеска. Именно поэтому в нее хочется играть. Ладные модели самолетов, четкие текстуры (чего, правда, нель-

зя сказать о ландшафте), шейдерная вода... Мало того, к проекту заботливо прикручен мультиплеер! Развлечение, конечно, на любителя, но тем не менее.

■■■

Конечно, выставлять Wings of War новым оплотом аркадных симуляторов не получится — слишком уж миниатюрная вышла игра: с десяток карт, немного самолетов, пара сетевых режимов — прямо скажем, не разгуляешься. Но я так искренне радуюсь этой игре, потому что такие маленькие, аккуратные и филигранные продукты встречаются в индустрии далеко не каждый день. Последним приятным сюрпризом оказалась TrackMania. Тем не менее, если вы ищите себе военно-воздушную аркаду на пару недель, настоятельно рекомендуем обратить на Wings of War свое внимание. Это приятный сюрприз. ■

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■■■■■■■■
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■■■■■■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ		■■■■■■■■■■ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Аккуратная, с любовью сделанная авиааркада по мотивам Первой мировой. Поборникам реализма лучше не беспокоиться. Зато всем, кто любит маленькие незатейливые воздушные развлечения "про самолетики", стоит обратить на Wings of War самое пристальное внимание.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★☆☆	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★☆☆	7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

7.0

Lock On

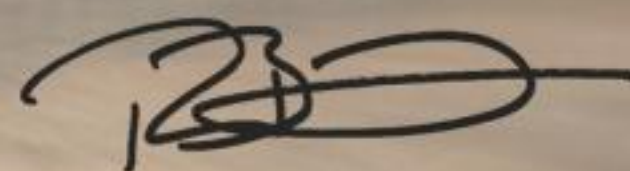
ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ



102

ОЖИДАЙТЕ В ОКТЯБРЕ

RICHARD BURNS RALLY™



САМЫЕ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГОНКИ

www.richardburnsrally.ru



SCI
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

byka®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



НЕОБХОДИМО:
CPU 333 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
600 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video

2



■■■

7.0

РОЛЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ ЭКШЕН ПО МОТИВАМ ЛЕГЕНД ДРЕВНЕГО КИТАЯ

SEAL OF EVIL

ПЕЧАТЬ ЗЛА

В С
О С
С Т
А Н
О В
И Т
Е
М
И
Р
П
У
Т
И
Д
А
О



ОКТЯБРЬ 2004



© Object Software, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Светлана Карачарова

Жанр: Квест ■ Издатель: Ubisoft ■ Издатель в России: Новый диск ■ Разработчик: Frogwares ■ Похожесть: Syberia, CSI ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

www.nd.ru/sherlock

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video

ШЕРЛОК ХОЛМС

ЗАГАДКА СЕРЕБРЯНОЙ СЕРЕЖКИ



1 Подозрительное красное пятно и подозрительный тип в кепке (отгадайте, кто). Следы тоже подозрительные. Ну-ка, где моя рулетка?

2 Такого пасьянса нет ни у одной секретарши. Спешите видеть.

Боже мой, что творится на экране! Первый канал стал штаб-квартирой Н. Каменской, второй пригрел Д. Васильеву, третий — Е. Романову, по четвертому "по многочисленным просьбам телезрителей" в сотый раз демонстрируют невероятные приключения пани Иоанны X. В немом бешенстве выключаю ТВ и с ласковой улыбкой голодной Элочки-людоедочки поворачиваюсь к книжному шкафу. Шкаф не реагирует — он знает, что все его содержимое я перечитала еще в седьмом классе. Включаю компьютер. Дозвон. Поиск. Не верю своим глазам. Я нашла!

Спустя час. Сбегала в ближайший салон, купила, установила. Поехали.

Тысяча улик и сережка в придачу

17-00. Смотрю вступительный ролик. Холмс, как ему и подобает по роли, патетически вещает (голосом Ливанова). Ватсон внимает. Один выстрел, один труп на сцене. Вперед, сыщик!

18-00. Собираю улики — окурки, волоски, обрывки и прочее в таком духе. Мальчик, не надо про пиксель-хантинг. В любом уважающем себя детективе улики слегка неочевидны. Вы же все-таки Холмс!

19-00. Опрашиваю свидетелей. Ну надо же, убийца — один из присутствующих, и я даже подозреваю, кто. Вон тот толстенький типчик в очках мне как-то сразу показался несимпатичным. Женское

чутье не проведешь! С утроенным рвением собираю улики.

20-00. Научилась разглядывать улики через лупу, собирать пыль различного генеза в пробирку и отличать с первого взгляда различные виды сигарного пепла.

21-00. Оказывается, Холмс умеет пользоваться рулеткой! Ободренная этим открытием, измерила несколько следов и одну дверь. Странно — у всех следов разные размеры! Это очень затрудняет дело.

22-00. Нашла очередной окурок. Холмс, кажется, очень доволен и пригласил Ватсона прогуляться по Бейкер-стрит. Прибыв домой, попадаем на урок химии: кое-что надо рассмотреть под микроскопом, кое-что поджечь или намочить, или проверить реагентом, или все сразу. Странно... Когда грязную тряпку подвергают анализу при помощи воды и мыла — это, кажется, называется стиркой? Но почему тогда на лабораторном столе? Ох уж эти мужчины!..

24-00. Все, застряла. И чего он привязался со своими вопросами? Что значит — пока не ответишь, дальше ни ногой? Это шантаж!..

01-00. Пересмотрела вступительный ролик. Перечитала все диалоги (оказывается, они сохраняются в дневнике). Пересмотрела список документов и улики. Все равно не получается. В чем я ошибаюсь?!

03-00. Сбежала в ближайший супермаркет за трубкой. Дело пошло! Посидев пять минут вся в

дыму, поняла свою ошибку. Элементарно, Ватсон! С удовольствием посмотрела ролик — все-таки я гений. Только вот все равно ничего не понятно. И вообще — при чем тут серебряная сережка?

04-00. Продолжаем расследование. Свежий труп. Изучаю размер ботинок. Где-то я такой размер уже видела...

06-00. Опять ступор. С горя померила ботинки мужа. Нет, такого размера в деле вообще не встречалось... Плохо.

08-00. Очередная партия вопро-
сов. С сомнением смотрю на труб-
ку. Организм категорически про-
тив. Со вздохом открываю блокнот
и углубляюсь в хитросплетение сю-
жета. Пытаюсь понять логику сце-
наристов. Получается так себе.

10-00. Да, сценаристом явно был мужчина — логика мне неподвластна. Решила проблему перебором. Полчаса заслуженного отдыха — смотрю ролик.

11-00. Прошла задание на время. С десятой попытки, зарисовав схему лабиринта.

13-00. Еще один труп. И еще

один. И еще. Кажется, это называется нагнетанием обстановки? Кошмар. Триллер какой-то, а не детектив. Начинаю сомневаться, что все это — дело рук того толстого очкарика. Но тогда кто же?

17-00 следующего дня. Трупы все прибывают, из размеров отпечатков ботинок предусмотрительный Холмс составил табличку. Но мне от того не легче. Последнее задание: назовите всех убийц. Что-то отвечаю в полной прострации. Неправильно. Все равно хотите посмотреть заключительный ролик? Они еще и издеваются...

■ ■ ■

Как и положено в истории про любого знаменитого детектива, разгадка поджидает нас в самом финале, сиречь — в заключительном ролике. Теперь я знаю — кто, когда, как и зачем. Ни за что вам не скажу. Пройдите игру, и поймете сами, почему. Если вы любите квесты, то обязаны это сделать. Если, к тому же, любите детективы про Шерлока Холмса — обязаны втройне. Рекомендуем! ■

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
☒	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
☐	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ		85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Квест с Ш. Холмсом в главной роли: полдюжины трупов и непаханое поле для дедуктивных измышлений. Главный приз в категории "Самые длинные ролики".

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	
★★★★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★★★★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★★★★★★★★★★	6.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.0



БАНДА КОРВИНО



Сюда агентов привели важные улики. Наверняка в этом доме, помимо разгадки, водятся приведения...



В пепельницах можно найти очень важные улики - окурки. Даже если ими не заинтересуются эксперты, всегда можно докурить.



Определенно - клинический случай. Агентам придется постараться.



Под руководством шефа Супера агенты ведут допрос важного свидетеля по делу № 349 «О пропавшем аппетите».

Наша студия имеет честь представить вам новый юмористический квест про суперагентов. Если вы играли в «Гоблинов» или «Братьев Пилотов», вы вспомните принцип игры: один агент имеет мозги, другой - руки, оба вместе - проблемы.



В то время как один агент допрашивает продавца сувениров, другой флиртует с секретаршей. Пользы больше от секретарши.



Чувство прекрасного не чуждо и суровым агентам.



Прыгать или не прыгать? Вот в чем вопрос. И если прыгать, то кто будет первым?



На самом деле это не свалка, а секретная база инопланетян, сразу видно. Иначе, зачем такие меры предосторожности?

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
мир в шутку



Приключения
суперагентов 008
в продаже с ноября!

«Агенты 008:
Банда Корвино» (2CD)





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Не могли бы вы подсказать дату выхода игры **Neverwinter Nights 2**. И стоит ли ожидать в ближайшее время выхода новых аддонов к первой части?



Коллега, у нас для вас несколько новостей. Во-первых, если вы еще не отыграли — спешно разыщите **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** и **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark**. Оба эти аддона вышли в 2003 году и были положительно встречены многомиллионной армией поклонников игры.

Во-вторых, буквально месяц назад, в сентябре 2004 года, линейка **Neverwinter Nights** пополнилась еще одной игрой — **Neverwinter Nights: Mobile**. Как нетрудно догадаться, это RPG для мобильных телефонов, события которой разворачиваются в родной для многих вселенной. Не спешите презрительно отмахиваться — западная пресса на полном серьезе называет проект чуть ли не лучшей ролевой игрой для мобильных. Так как мы держим руку на пульсе всех мобильных развлечений, советуем заглядывать в соответствующую рубрику — там обязательно появится обзор.

Наконец, в-третьих, **Neverwinter Nights 2** выходит аж в 2006 году. Более точной датой, к сожалению, не располагает никто. Что касается подробностей, то разработчики обещают нам Сиквел с большой буквы. То есть обновленный движок, старую (но заметно доработанную) концепцию и море удовольствия.

Помните, где-то полтора года назад вы писали про игру **Xenus** (шутер с полной свободой действий, где события происходят в Колумбии). Уже столько времени прошло, а про него ничего не слышно. Можно узнать, что с ним? Его прикрыли? Если нет, то когда он выйдет?



Boiling Point ("Точка кипения" по-русски). Наконец, в-третьих, несколько сместились сюжетные акценты. Отныне главгерой ищет не пропавшую сестру-журналистку, а свою родную дочь.

Все попытки добыть свежую информацию от разработчиков, **Deep Shadows**, заканчивались отказом — "Руссобит-М" утвержда-

Мы и сами, признаемся, регулярно интересуемся судьбой **Xenus**, но ситуация с игрой довольно странная. Что нам известно наверняка? Во-первых, проект обзавелся западным издателем — это **Atari**. Во-вторых, игра сменила имя. Теперь она называется

ет, что **Atari** на какое-то время запретили ребятам давать интервью. Официальная дата релиза, впрочем, остается неизменной — конец 2004 года. Как только ситуация прояснится, вы, конечно, узнаете об этом первыми.

Мне очень нравится **Fallout 2**. Проблема заключается в том, что мне крайне неудобно играть в нее на английском языке. Я хотел бы узнать, выйдет ли игра легально в России?

А также скажите, выйдет ли **Arcanum 2**?



С этим вопросом мы обратились в компанию "1С", которая в последнее время занимается благородным делом — легально издает в России практически всю культовую линейку **Interplay** (напомним, именно "Интерплей" дал путевку в жизнь обеим частям **Fallout**). Так вот, вторая часть знаменитого постапокалиптического сериала действительно будет издана у нас силами "1С"! К сожалению, точной даты выхода пока не известно — локализаторы, чувствуя ответственность, не хотят торопиться. Тем более что классика, как хорошее вино, с годами только становится лучше.

Что касается **Arcanum 2**, то здесь нам нечем вас порадовать. **Troika Games**, авторы оригинальной игры (а также очень неплохой RPG **Temple of Elemental Evil**), трудятся сейчас над **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Напомним, игра является продолжением **Vampire: The Masquerade — Redemption** и создается на движке **Half-Life 2**.

Мне очень понравился **Painkiller**. Скажите, планируется ли продолжение?



Некоторое время назад мы уже писали о том, что в ноябре готовится к выходу официальный аддон к нежно любимому "Игроманией" **Painkiller** у под громоздким названием **Battle Out of Hell**. Так вот, на сегодняшний день мы располагаем более-менее подробной информацией о грядущем продолжении.

С точки зрения статистики аддон выглядит так: 10 новых уровней, новое оружие и новые враги. То есть ничего принципиально нового. Однако нам обещают русских (!) и немецких зомби, которые будут драться между собой, разыгрывая адскую версию Сталинградской (!) битвы. Более того, разработчики вводят в игру танки (!). Удастся ли на них покатаются — неизвестно, но то, что вам придется самолично подорвать парочку, — это факт. Что касается оружия,

то мы совершенно точно знаем, что к арсеналу добавится огнемёт. Плюс стандартные разговоры о том, что движок дорабатывается, текстуры будут еще краше, а модели — детальнее. Впрочем, к графике Painkiller никаких претензий у нас нет.

Итак, что мы имеем. Аддон, который умножает все, что мы любили в оригинале, на два. Вам нравились схватки с ордами зомби? Поздоровайтесь с настоящей зомби-армией. Вам нравились открытые пространства? Их обещают еще больше. **People Can Fly** (разработчики) резонно замечают, что если вы смогли пройти Painkiller до конца, то явно захотите чего-нибудь покрепче. В итоге очевидцы утверждают, что сложность Battle Out of Hell явно возросла по сравнению с первой частью. На этом, собственно, все. Релиз аддона запланирован на самый что ни на есть конец этого года.

Недавно, перелистывая “Манию” за 2001-2002 год, я нашел заметку о том, что выйдет Blade of Darkness 2. Больше о нем ничего не слышно.



Вот уже второй номер подряд игровая “Горячая линия” заканчивается своеобразным некрологом. Как это ни печально, но, несмотря на то что **Severance: Blade of Darkness** была и остается, без преувеличения, лучшим слэшером на PC, ее коммерческий успех оказался, мягко говоря, не оглушительным. Единственное официально анонсированное продолжение — это **Ultimate Blade of Darkness**, которая должна была выйти на Xbox. Проект планировался как ремейк оригинальной Severance, одобренный новыми уровнями, улучшенной графикой и оригинальными игровыми режимами. К сожалению, студия **Rebel Act Studios** благополучно распалась, а ремейк был, соответственно, отменен.

Впрочем, вам будет интересно узнать, что основной состав Rebel Act сейчас трудится в новообразованной компании **Mercury Steam** над совершенно потрясающим экшеном **Scrapland**, о котором мы обстоятельно писали в рубрике “Из первых рук” (см. “Игроманию” №9’2004).

Здравствуй! Наткнулся в интернете на сообщение о том, что игра Aliens vs. Predator 3 выйдет в этом году! Конечно, очень обрадовался и решил найти какую-нибудь информацию о проекте, но так ничего и не обнаружил. Теперь вся надежда на любимый журнал: может, вы что-нибудь знаете?

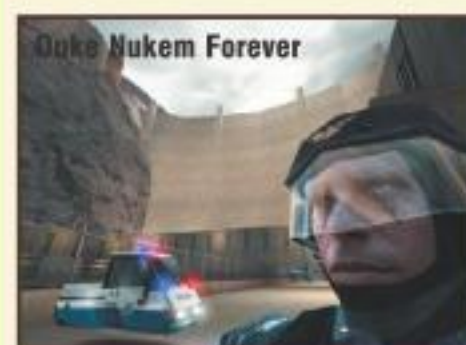
К сожалению, официально никакого подтверждения тому, что третья часть обожаемого нами (и, надеемся, вами) сериала **Aliens vs. Predator** находится в разработке, нет. И уж тем более она не выйдет в этом году. Однако есть некоторая надежда, что ситуация исправится в ближайшее время. Во-первых, по широким экранам земшара весьма неплохо шагает одноименный фильм. Его коммерческий успех с большой вероятностью повлечет за собой производство соответствующих игр. Интересно, что в прошлом году на **Playstation 2** и **Xbox** вышла игра **Aliens Versus Predator: Extinction**, которая является... трехмерной RTS. Да-да, управление



юнитами, выбор любимейшей фракции и ресурсы — все это во вселенной AvP! **Extinction** сосредоточена на тактике — никакого строительства баз, только управление юнитами и война. Учитывая умеренный успех проекта, а также приличные сборы вышеупомянутого фильма, мы можем скромно надеяться на то, что вожаемый AvP 3 будет-таки анонсирован в ближайшее время.

Если же у вас руки чешутся оторвать пару голов Чужим или посмотреть на мир при помощи различных режимов зрения Хищника, то советуем обратить свое внимание на классику. То есть на первую (1999, разработчик — **Rebellion**) и вторую (2001, разработчик — **Monolith**) части сериала. Плюс в 2002 году вышел не самый удачный, но все же весьма играбельный аддон под названием **Aliens Versus Predator 2: Primal Hunt Expansion Pack** за авторством студии **Third Law** (они же изваяли в свое время **KISS: Psycho Circus** — **The Nightmare Child**).

Меня (да и не только меня) интересует судьба Duke Nukem Forever! Скажите, пожалуйста, известны ли вам последние новости об этом проекте? Последний раз я слышал о нем где-то год назад. Якобы разработчики перекладывали игру и сам движок вдоль и поперек чуть ли не 10 раз! Потом слышал, что закончилось финансирование...



Не могу удержаться от улыбки, отвечая на этот вопрос. **Duke Nukem Forever** уже давно стал нарицательным выражением и является регулярным поводом для шуток в игровой индустрии. Что касается новостей о проекте, то буквально пару месяцев назад мы писали о том, что глава 3D Realms Жорж Бруссар (George Broussard) не так давно появился на официальном форуме игры, заверив поклонников, что все идет по плану, проект вовсю разрабатывается, но дата выхода все еще остается ТВА (то есть “to be announced”, или “не объявлена”).

Впрочем, не так давно индустрия переполошилась: руководитель **Take-Two** (которая является официальным издателем Duke Nukem Forever) заявил в одном из интервью, что нам по-прежнему не стоит сбрасывать игру со счетов, а 3D Realms вовсю разрабатывают проект, используя... **DOOM 3 engine**! Пока поклонники восторженно кудахтали на форумах, сам George Broussard выступил с заявлением, что это ошибка и никакой DOOM 3-engine они не используют и вообще в глаза не видели. Все вопросы о том, как же официальный издатель мог допустить такую ошибку, Джордж просто проигнорировал. Напомним, что если считать заявление Take-Two, то это уже третья смена движка за всю историю проекта. Когда Duke Nukem Forever была анонсирована в 1997 году, ее планировалось делать на технологии **Quake 2**. Затем в 1998-ом 3D Realms объявили о том, что игра будет создана на **Unreal engine**. И вот в 2004-ом прошел слух о движке DOOM 3. О сюжете, врагах, амуниции и прочих мирских проблемах разработчики предпочитают не говорить вовсе. Многие уже давно шутят о том, что слово forever в названии фигурирует не случайно...

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ОКТАБРЯ'2003** по **ИЮЛЬ'2004**

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	DOOM 3	2744	12 %
2	■	Far Cry	2511	10,9 %
3	■	В тылу врага	2276	9,9 %
4	▲ 1	Star Wars: Knights of the Old Republic	1543	6,7 %
5	▼ 1	Need for Speed: Underground	1529	6,6 %
6	■	Sacred (Князь Тьмы)	926	4 %
7	▲ 1	Периметр	810	3,5%
8	▲ 1	Painkiller	809	3,5 %
9	▲ 2	Unreal Tournament 2004	781	3,4%
10	■	Call of Duty	756	3,3%
11	▲ 3	Silent Hill 3	536	2,2%
12	■	Manhunt	513	2,2%
13	■	Hitman: Contracts	385	1,6 %
14	▲ 3	Colin McRae Rally 4	314	1,3%
15	■	Ground Control 2: Operation Exodus	305	1,3%
16	▲ 4	Prince of Persia: Sands of Time	286	1,2%
17	▼ 1	UEFA Euro 2004	283	1,2%
18	▲ 1	Jagged Alliance: Wildfire	276	1,2%
19	▲ 3	Beyond Good & Evil	263	1,1 %
20	▲ 4	The Suffering	258	1,1 %
21	▲ 6	XIII	256	1,1 %
22	▼ 4	Thief: Deadly Shadows	247	1%
23	▼ 2	Власть закона	244	1%
24	▲ 2	Syberia 2	242	1 %
25	▼ 1	Battlefield Vietnam	229	1%
26	▲ 1	Worms 3D	203	0,8 %
27	▼ 5	True Crime: Streets of L.A.	201	0,8 %
28	■	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны	192	0,8 %
29	▲ 2	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	188	0,8 %
30	▲ 1	Counter-Strike: Condition Zero	156	0,7%

На 1 октября в голосовании приняли участие **4862** человека.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Участники нашего хит-парада потихоньку начинают приходить в себя после того, как в прошлом месяце по их головам демонстративно прошелся **DOOM 3**. Снизу потихоньку начали подтягиваться сброшенные было вниз **Jagged Alliance: Wildfire** (плюс одна позиция), **Beyond Good & Evil** (плюс три пункта) и наша персональная хоррор-любовь, **The Suffering** (вверх на четыре позиции).

Плюс, безоговорочное лидерство самого **DOOM3**, как мы и думали, начинает пошатываться — от стремительно наступающего на пятки **Far Cry** его отделяет всего один процент. Постепенно сходящая на нет истерика вокруг сомнительного шедевра **id** позволила реабилитироваться и **Unreal Tournament 2004** (вверх на две позиции), и **“Периметру”**, и **Painkiller** (оба шагнули на ступень вверх по сравнению с прошлым месяцем).

Плюс — на фоне выхода **The**

Room аж на три пункта подскочил старожил хит-парада **Silent Hill 3**.

В целом же — после сентябрьской встряски хит-парад, похоже, начинает приходить в норму, и мы, наконец, можем видеть бо-

лее-менее объективную картину. Особенно приятно за незадолго обиженных **“Периметр”** и **Painkiller**.

Что же касается перспектив, то следующий выпуск хит-пара-

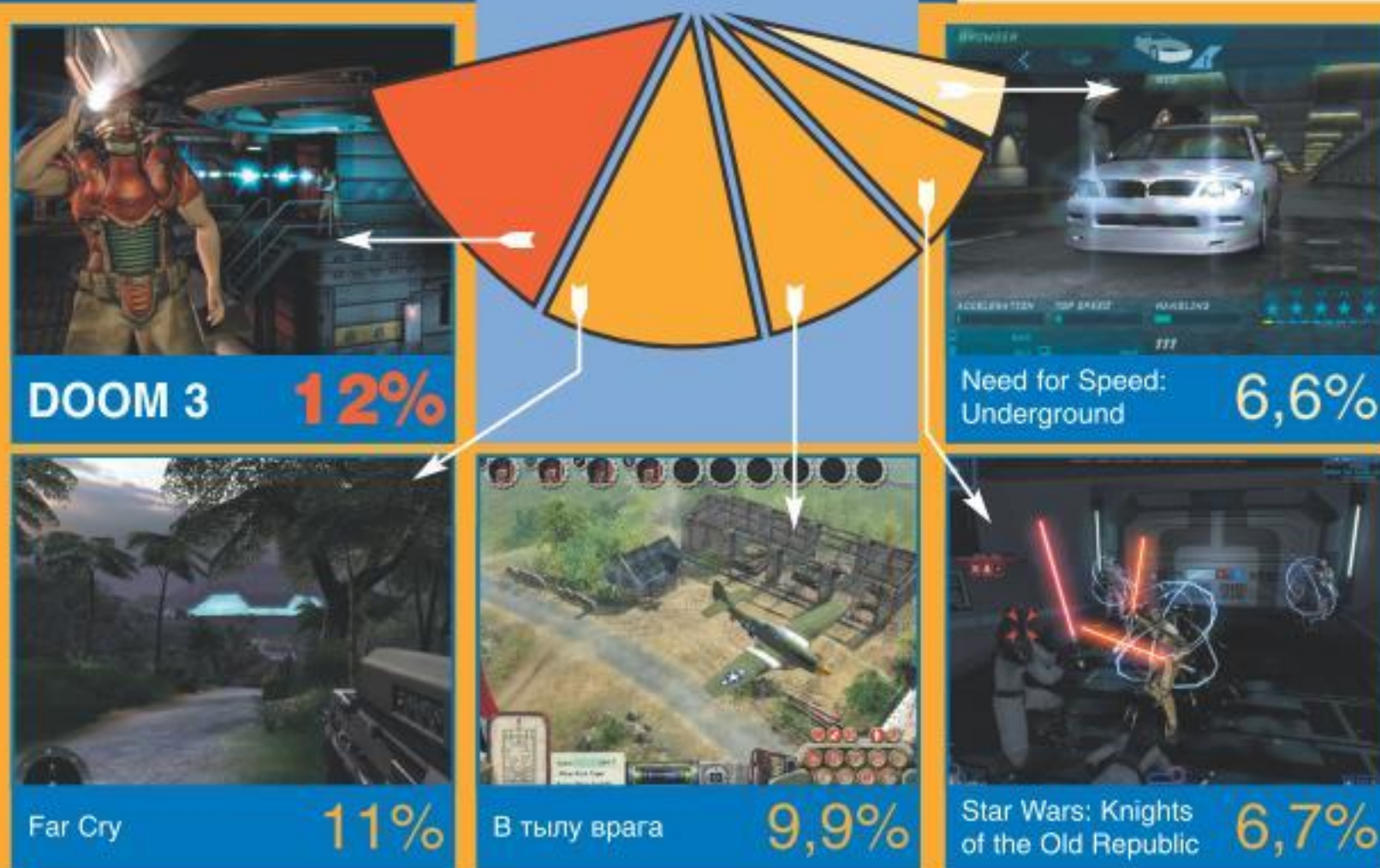
Хит-парад **“ИГРА МЕСЯЦА”** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **“Игромании”** (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с **ДЕКАБРЯ** по **СЕНТЯБРЬ** 2003-2004 гг.. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях **“Игромании”** итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

5 ОКТАБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **ЯНВАРЕ — ОКТАБРЕ 2004** гг.. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об “Игре месяца”, полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD “Игромании” в рубрике “ИнфоБлок”.



ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Признаемся, ближе к концу этого месяца всем сотрудникам "Игромании", включая автора этих строк, хотелось только одного — тихой отшельнической жизни где-нибудь на юге Франции (отдельные люди, впрочем, ратовали за Тайланд). Все дело в том, что индустрию в этом месяце прямо-таки прорвало. Наступила осень, отцвела, соответственно, капуста, и практически все обещанные хиты посыпались на нас как из рога изобилия. Сначала мы, конечно, радовались, но ближе к середине месяца ситуация перестала быть даже забавной.

Безоговорочные хиты даже рекомендовать как-то странно. **Full Spectrum Warrior** — безусловно, лучшее развлечение для всех любителей спецназ-симвов. С **Sims 2** вообще вышла курьезная история — главред Кузьменко лично упал на диск могучей грудью, после чего заперся в своем кабинете, появившись через несколько дней, сжимая в руках не рецензию, но хвалебную песню гению **Electronic Arts**. За коротенькой однопользовательской кампанией **Warhammer 40 000: Dawn of War** автор этих строк самолично провел несколько дней и имеет сообщить следующее — перед нами самый что ни на есть

новый **Warcraft**. Главное — заставить себя уйти с мелководья синглплеера и ступить в широкие онлайн-воды.

Плюс, конечно, **Rome: Total War**. Исполнин, каких мало. К нашей рецензии я могу добавить лишь одно — готовьте мощный компьютер. Игра умудрилась перегреть даже редакционный **GeForce FX**.

Следом за этими блокбастерами шестует целая обойма хитов рангом поменьше. Среди прочих мне бы хотелось выделить два неоднозначных, но, вместе с тем, крайне интересных продукта. **NHL 2005** своим интерфейсом добавил Алексею Бутрину седых волос. Последний, однако, поворчал и выдал игре нестыдные восемь с половиной баллов. Следом идет **Richard Burns Rally**, с которой у нас вышла очень интересная ситуация. Игра — безусловный прорыв в жанре. Но — с целым составом разнокалиберных огрехов. Поэтому мы, впервые в истории журнала, даем ей 8,5 баллов и снабжаем-таки сияющей плашкой "Выбор редакции".

Наконец, несколько разочаровавший **Silent Hill 4: The Room**, который все же заслуживает, чтобы его прошли до конца, — ближе к середине в игре просыпается-таки фирменная атмосфера.

Я также хотел бы обратить ваше внима-

ние на проекты, которые вы легко можете пропустить под валом первостатейных релизов. Исполненный голливудского драйва, бесстыдный и, вместе с тем, невероятно бодрый шутер

Shadow Ops: Red Mercury, несмотря на низкую оценку, может претендовать на внимание с вашей стороны. **Chris Sawyer's Locomotion** — упрощенная, но, вместе с тем, вполне себе играбельная версия неувядающей классики, **Transport Tycoon**. И напоследок — удамой аркадный экшен **Conflict: Vietnam**. Ничего нового, но все, что мы видели (и любили) в серии **Conflict**, здесь присутствует в полном объеме.

Как видите, в этом месяце вышла практически вся ожидаемая обойма из первостатейных блокбастеров. А уж что будет твориться ближе к Рождеству — страшно представить. До встречи в декабре!

Олег Ставицкий, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



В июле победителем нашего тотализатора стал Дмитрий Зепалин (zepalin@yandex.ru), который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Он получает от редакции "Игромании" роскошную видеокарту **Gigabyte GV-N59X128D 128Mb FX** от компании **ULTRA Computers** (www.ultracomp.ru).

Победитель майского тотализатора

Победитель июльского тотализатора получит в качестве приза отличную hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** (www.plantronics.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном "Игровом тотализаторе". Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада "Игра месяца", который проводится с 5 октября по 3 ноября. Прием писем заканчивается 1 ноября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru пометкой "Игровой тотализатор — октябрь". В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 1 ноября.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций — так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Far Cry



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * CryTek * Бука

DOOM 3



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№09/2004

Технологическая революция. Веха в новейшей истории компьютерных игр. Просто DOOM 3.

Action * id Software * Activision

Need for Speed: Underground



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорожных авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Автосимулятор * Electronic Arts * Black Box * Софт Клаб

Painkiller



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Старорежимный экшен в лучших традициях Doom, вылепленный на высокотехнологичном движке последнего поколения и снабженный умопомрачительной физической моделью. Эталонный образец жанра.

Action * Dreamcatcher * People Can Fly * Акелла

Sacred



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Явление Diablo-киллера народу свершилось! Sacred — это знакомые всем и каждому любителю RPG мечи, магия и орки, но на этот раз — в полном 3D! Плюс заветная возможность самолично прокатиться на лошади.

RPG * Ascaron Entertainment * Акелла

Star Wars: Knights of the Old Republic



Рейтинг
“Мани” **10!**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG * LucasArts * Bioware

Thief: Deadly Shadows



Рейтинг
“Мани” **8.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№07/2004

Чуть ли не идеальный стелс-экшен, который действительно дает игроку свободу выбора. Одного взгляда на игру светотени Deadly Shadows достаточно, чтобы вы навсегда забыли, кто такой Сэм Фишер.

Action * Ion Storm * Eidos * Новый Диск

В тылу врага



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№8/2004

Лучшая RTS кинематографического качества, исполненная голливудского драйва и ньютоновской физики. Сделано в России.

Стратегия * Best Way * 1С

Периметр



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Самая необычная стратегия нашего времени, которая одинаково понравится и поклонникам RTS, и любителям интеллектуальных игрищ.

RTS * К-Д Лаб * 1С

ИЛ-2: Штурмовик — Асы в небе



Рейтинг
“Мани” **8.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Технический, качественный, продуманный и самый масштабный аддон к лучшему на сегодняшний день авиасимулятору эпохи Второй мировой.

Авиасимулятор * 1С: Maddox Games * 1С

ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ



FLATOUT 2



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91,
e-mail: buka@buka.ru

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Старк и Аркадия, технология и магия, сказка и бытовуха... Пять лет назад (хотя, по чести сказать, англоязычный релиз состоялся только в 2000 году), когда финансисты и маркетологи уже давно за-

The Longest Journey

гнали жанр квестов в чугунный гроб, на свет внезапно появилась игра **The Longest Journey** — самая что ни на есть классическая авантюра с логичным интерфейсом, интересными загадками, невероятно длинным геймплеем, потрясающим юмором и глубоким, чуть ли не философским сюжетом.

Главной героиней *The Longest Journey* была обычная девушка, которую звали Эйприн Райн (да, в точности как того самого рядового). Она жила в городе Вене-

ции в 2209 году, училась в колледже изящных искусств и даже не подозревала, что на самом деле принадлежит к древней касте Хранителей — высших существ, ответственных за поддержание баланса между двумя мирами — нашим привычным миром науки и технологии и параллельным миром сказок, магии и колдовства. Познакомившись со странным человеком по имени Кортес и ввязавшись в несколько странных историй, Эйприл неожиданно попадает в Арка-

дию (ту самую сказочную вселенную) и начинает самое длинное в своей жизни путешествие.

Все в одном: история и мифы, полеты в космос и драконы, бетонные небоскребы и сказочные замки в облаках, розовые девичьи сопки и многовековая мудрость... *The Longest Journey* отчаянно не хочется называть "просто квестом". Это — игра-вселенная, игра-философия. Один из лучших представителей жанра за всю его историю.

ДАТА ВЫХОДА:	1999 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	IQ Media Nordic/Funcom

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Параллельное мышление, неевклидова геометрия, абсолютно иная система координат. Самая настоящая, непридуманная и не

X-COM: UFO Defence

притянутая за уши революция. Концепция и поныне культовой стратегии **X-COM** превзошла свое время как минимум на десяток лет.

Время действия — 1999 год. Спустя многие тысячелетия пришельцы из других миров наконец-то явили себя человечеству, и встреча эта была не из приятных. Земля тихо и незаметно поработается инопланетянами — никто не устраивает массовых

атак и не насыпает на голубую планету эскадры звездных крейсеров. Пришельцы действуют осторожно и без лишнего шума. Чтобы хоть как-то им противостоять, правительства крупнейших держав создается специальная организация под нашим (конечно же!) мудрым руководством.

Представьте: в вашем распоряжении находится целая планета. Вы самолично строите секретные ба-

зы, руководите деятельностью научных лабораторий, изучаете и производите новейшее оружие, а также нанимаете и тренируете летучие боевые отряды. Глобальный экономический симулятор и тактическая боевая стратегия в одном флаконе, проработанная до мельчайших деталей атмосфера, невиданная для своего времени графика и эпический саундтрек — все это слагаемые одного большого успеха.

ДАТА ВЫХОДА:	1994 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	MicroProse/Mythos Games

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вселенная *Battletech*, известная практически каждому любителю внекомпьютерных игр, была впервые использована для нужд

MechWarrior

нашей с вами индустрии ровно пятнадцать лет назад — в игре **MechWarrior**. Если вы не в курсе, что такое *Battletech*, то вкратце объясним: это мир далекого будущего, в котором человечество давно покорило космос, основные сферы влияния поделены между корпорациями-кланами, полномасштабные войны признаны нерентабельными, а во всех более-менее крупных боевых действиях участ-

вуют гигантские боевые роботы.

По сюжету мы играем за Гидеона Ванденбурга, некоего молодого человека, у которого убили всю семью, сожгли родную хату и которого изгнали из родного королевства (а Гидеон у нас, между тем, не абы какой босяк, а настоящий наследный принц). Униженный и оскорбленный, главгерой подается в вольные наемники, становится пилотом огромного

шагающего робота и начинает строить планы отмщения.

В общем и целом удачное сочетание симулятора (весьма, надо сказать, сложного и навороченного) двуногой шагающей машины со всевозможными квестовыми элементами моментально вознесли *MechWarrior* в пантеон великих игр, откуда он ушел только спустя двенадцать лет, четыре сиквела и десять аддонов.

ДАТА ВЫХОДА:	1989 год
ЖАНР:	Симулятор боевых роботов
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Activision/Dynamix

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

О звездном часе Йордана Мехнера знает, наверное, и стар и млад. Те, кто не застали оригинального **Prince of Persia**, теперь с удовольствием играют в его современный ремейк **The Sands of**

Karateka

Time или напряженно ждут **Warrior Within**. А вот что было в "допринцевскую" эпоху известно очень даже немногим. А была до нее игра **Karateka**.

Попробуйте представить себе "Принца", но без схваток на мечах, бесконечных прыг-скоков и затхлых подземелий. Теперь мысленно перенесите все действие в некий японо-дальневосточный антураж со всевозможными пагодами, фудзиямами и икебанами, помножьте это на че-

тыре цвета EGA — и получите приблизительное представление об этой игре. Ах да! С сюжетом господин Мехнер тоже решил не заморачиваться, так что весь синопсис *Karateka* укладывается в две строчки: наш герой мстит злодею по имени Акума, который увел у него из-под носа прекрасную принцессу Марико и заточил ее в подземелье. В общем, тот же "Принц", но не про Персию, а про каратистов.

Кроме того, что *Karateka* бы-

ла первым проектом Мехнера, иной исторической ценности в этой игре нет. Однако на волне популярности темы (двадцать лет назад, если вы не в курсе, всевозможные Брюс-Ли-фильмы, в которых 90% экранного времени хороший ниндзя начищал рыла ниндзям плохим, были в зените славы), а также благодаря нескучному геймплее игра неплохо продавалась и даже одно время была весьма популярной.

ДАТА ВЫХОДА:	1984 год
ЖАНР:	Аркада/файтинг
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Broderbund

Байки из склепа

История Forgotten Realms



Созданный Эдом Гринвудом более двадцати лет назад волшебный мир **Forgotten Realms** сейчас по праву считается одной из наиболее популярных вселенных во всем мире. Являясь "профильным" AD&D-сеттингом (если вы поняли, что значит эта фраза, то уже хорошо), **Forgotten Realms**, разумеется, не мог не привлечь внимание разработчиков компьютерных игр, всегда искавших вдохновение в настольных играх. Так что усаживайтесь поудобнее

и давайте вместе оглянемся назад и вспомним те далекие времена, когда игры были маленькими, а дискеты большими...
Начнем мы с 1988 года, когда компания **SSI** приобрела эксклюзивные права на издание игр во вселенной **Forgotten Realms** и положила тем самым начало золотому веку RPG. **Pool of Radiance** (1988) стала не только первой компьютерной игрой в мире **Forgotten Realms**, но и первой в легендарной (как потом выясни-

лось) серии игр **GoldBox**. Несмотря на серьезные ограничения в выборе классов и относительно низкий потолок развития персонажей (так называемый level cap), **Pool of Radiance** успешно справилась со своей миссией: перенесла стандарты AD&D на компьютеры и заложила фундамент для успеха следующих игр серии.

Curse of the Azure Bonds (1989) успешно продолжила дело, начатое **Pool of Radiance**. В игре обнаружили экзотические по тем временам паладины и рейнджеры, существенно возрос level cap и появилось немало иных вкусов. Следующая игра серии — **Hillsfar** (1989) — оказалась неудачной попыткой совместить RPG с логическими за-

дачами и паззлами. Изматывающие мини-игры и шаткий баланс не заслужили признания у игроков. Наконец, **Secret of the Silver Blades** (1990) стала третьей главой в великой саге **Pool of Radiance**. Однако, старательно придерживаясь традиций серии, игра не несла ничего нового, кроме очередного повышения level cap и пополнения бестиария.

Экстенсивное развитие **Forgotten Realms**-игр продолжалось вплоть до 1991 года, пока не

вышел ныне культовый **Eye of the Beholder** — первая AD&D-игра, в которой был вид от первого лица, революционный интерфейс инвентаря (всем известная "кукла для одевания" впервые появилась именно в этой игре), а также сражения в реальном времени. В общем, несмотря на некоторые мелкие недоработки, успех у "Глаза Бехолдера" был натурально оглушительный.

Последовавшая вскоре **Eye of the Beholder II: The Secret of Darkmoor** (1992) практически во всем следовала заветам первой части и была сметена с прилавков как вполне законная "вторая часть" (нечто похожее в новейшей игровой истории было в свое время с **Fallout II**).

Также в 1991 году вышла **Pools of Darkness** — четвертая и последняя глава в серии **Pool of Radiance**. Структурно повторяя предыдущие части, **Pools of Darkness** в остальном значительно от них отличалась. Позволяя игрокам достичь заоблачных высот 20 уровня, она также вынуждала их биться с самыми опасными противниками во вселенной **Forgotten Realms**, включая кровавого Бэйна и его практически неуязвимых прихвостней. Наконец, в том же 1991-м вышла еще одна игра — **Gateway to Savage Frontier**, которая ознаменовала возвращение к простой и эффективной концепции оригинальной

Pool of Radiance. Оперирруя с таким же низким level cap и небогатым выбором артефактов, игра, тем не менее, отличалась выдающимся сюжетом и (впервые среди подобных игр) второстепенными NPC-квестами. **Treasures of**

the Savage Frontier (1992) завершила серию **GoldBox**, предложив игрокам пару интересных игровых моментов — влияние погоды на характеристики персонажей и возможность вызывать подкрепления в бою.

Третья часть **Eye of the Beholder** под названием **Assault on Myth Drannor** (1993) могла похвастаться множеством реально интересных нововведений. Однако главное из них — возможность использования персонажей из предыдущей части — на корню зарубило весь баланс, превратив игру в легкую и непринужденную прогулку до финального босса по головам монстров.

Еще одна игра серии — **Unlimited Adventures** (1993) — так и вовсе не являлась RPG как таковой, фактически представляя собой набор монстров, артефактов и карт "Сам себе dungeon master". Однако слабая графика



Pool of Radiance



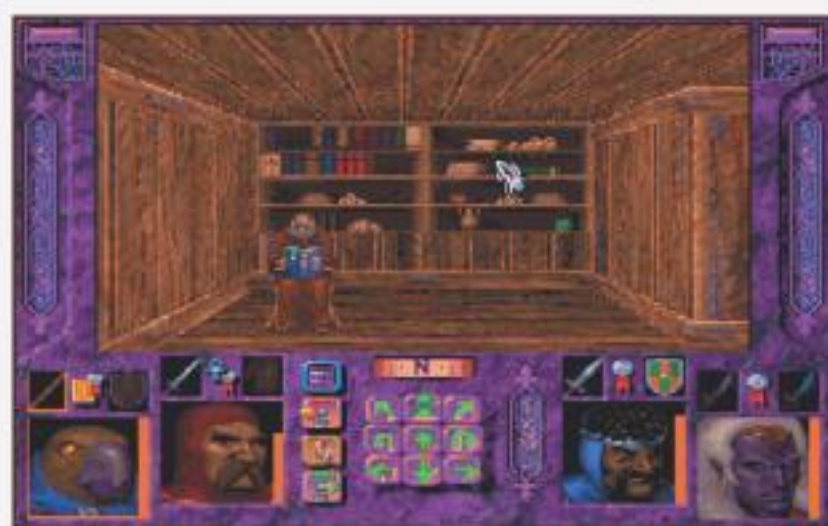
Eye of the Beholder



Curse of the Azure Bonds



Pools of Darkness



Menzoberranzan

и сложность освоения не способствовали ее широкому успеху. **Dungeon Hack** (1994) стала своего рода возвращением старых традиций и уходом от корней GoldBox. Используя интерфейс и модифицированный движок Eye of the Beholder, игра на лету генерировала новые подземелья и позволяла геймерам баловаться с различными настройками, как то: количество и тип монстров, артефактов, сокровищ, ловушек и тому подобное. Можно сказать, Dungeon Hack полностью соответствовала своему названию, полностью фокусируясь на безостановочном hack'n'slash.

Menzoberranzan (1995), как следует из названия (если не следует — то нестрашно), была посвящена темным эльфам, однако, несмотря на многообещающее начало, в целом игра не оправдала возложенных на нее ожиданий. Прimitивный сюжет, прямолинейный геймплей и множество жутчайших багов предрешили судьбу игры. Тут надо сказать, что в 1994 годуSSI также выпустила **Al-Qadim: The Genie's Curse**, первую и последнюю компьютерную игру во вселенной Forgotten Realms, целиком и полностью посвященную далекому континенту Zakhara. Однако за экзотическим "арабским" антуражем скрывалась еще одна попытка слияния квес-

та и RPG, как и многие аналогичные ей, завершившаяся полным провалом.

В середине девяностых начался закат AD&D-игр. Одно время казалось, что лицензию сможет спасти компания

Interplay, которая приобрела уSSI права на вселенную. Однако выход безобразной **Blood&Magic** (1997) разрушил все иллюзии на сей счет. Первая AD&D-RTS (!), Blood&Magic опустилась до использования монстров в качестве юнитов и примитивного экшен-сюжета о противостоянии магов. Унылый геймплей и непродуманная система ресурсов быстро убивали всяческий интерес к игре. Следующий релиз Interplay по мотивам Forgotten Realms не изменил ситуацию к лучшему. **Descent into Undermountain** (1998), анонсированная еще в 1995 году, вышла только спустя три года. Используя движок первого Descent игра смотрелась великолепно в середине 90-х, однако к релизу ее внешний вид оставлял желать много лучшего. Отдавая явное предпочтение экшену вместо традиционных RPG-элементов, игра была встречена негодованием среди хардкорных игроков и благополучно канула в небытие.

Очевидный застой в жанре RPG закончился после оглушительного успеха легендарной **Baldur's Gate** (1998). Симпатич-

ный изометрический движок, огромный мир, захватывающий сюжет и чрезвычайно удобный интерфейс с лихвой компенсировали некоторые недоработки в игре, повсеместно принеся ей заслуженный титул "RPG года". Вышедший позже аддон **Tales of the Sword Coast** (1999) позволил фанатам (в основном самым упертым) скоротать время до выхода следующей части великой саги. **Icewind Dale** (2000), созданный прославленной Black Isle Studios, стал весьма успешной попыткой сближения компьютерной и настольной инкарнаций AD&D, сочетая в себе интригующий сюжет и интенсивный RPG-экшен в подземельях.



Blood & Magic

Наконец, **Baldur's Gate II: Shadows of Amn** (2000) стала поистине одной из выдающихся RPG всех времен. Используя вторую редакцию правил AD&D (элементы третьей редакции использовались, но не повсеместно), BG2 отличалась невероятно затягивающим геймплеем, глубоко проработанным миром и совершенно умопомрачительным количеством квестов — свыше трехсот! В следующем году вышел аддон к Icewind Dale, **Heart of Winter** (2001), объединивший наиболее существенные достоинства BG2 в IWD, и заключительная часть три-

логии Baldur's Gate — **Throne of Bhaal** (2001), неожиданно для всех принявшая форму аддона. **Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor** (2001), изданная Ubisoft, стала первой игрой, полностью базировавшейся на третьей редакции AD&D. Однако на этом достоинства игры исчерпывались: методичная и однообразная зачистка бесконечных уровней от бесконечных полчищ монстров, да и не самый красивый движок сделали свое черное дело и убили всякую надежду на возрождение некогда великой серии Pool of Radiance. Последовавшая за ней **Icewind Dale II** (2002) оказалась более успешной в деле перенесения правил третьей редакции, чем PoR 2, но — лишенная неповторимой атмосферы оригинальной игры, IWD 2 свелась все к тому же заунывному RPG-экшену, приправленному зевотным сюжетом. Собственно, после нескольких неудачных игр серии было решено сделать искусственное дыхание, и тут на помощь снова пришла контора BioWare с ее **Neverwinter Nights** (2002), блестяще реализовав в компьютерной игре практически безграничный потенциал третьей редакции AD&D. Несмотря на слабоватую сюжетную линию и ряд неприятных багов, NWN сумела поднять AD&D RPG на качественно новый уровень и установить новые стандарты в жанре. Вышедшие позже аддоны к игре — **Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide** (2003) и **Neverwinter Nights: Hordes of Underdark** (2003) — окончательно закрепили ее успех.

Ну а что касается будущего, то в Сети уже давно ходят слухи о нескольких секретных играх по мотивам Forgotten Realms, не за горами уже **Neverwinter Nights 2**... Впрочем, все это уже совсем другая история. ■



Baldur's Gate

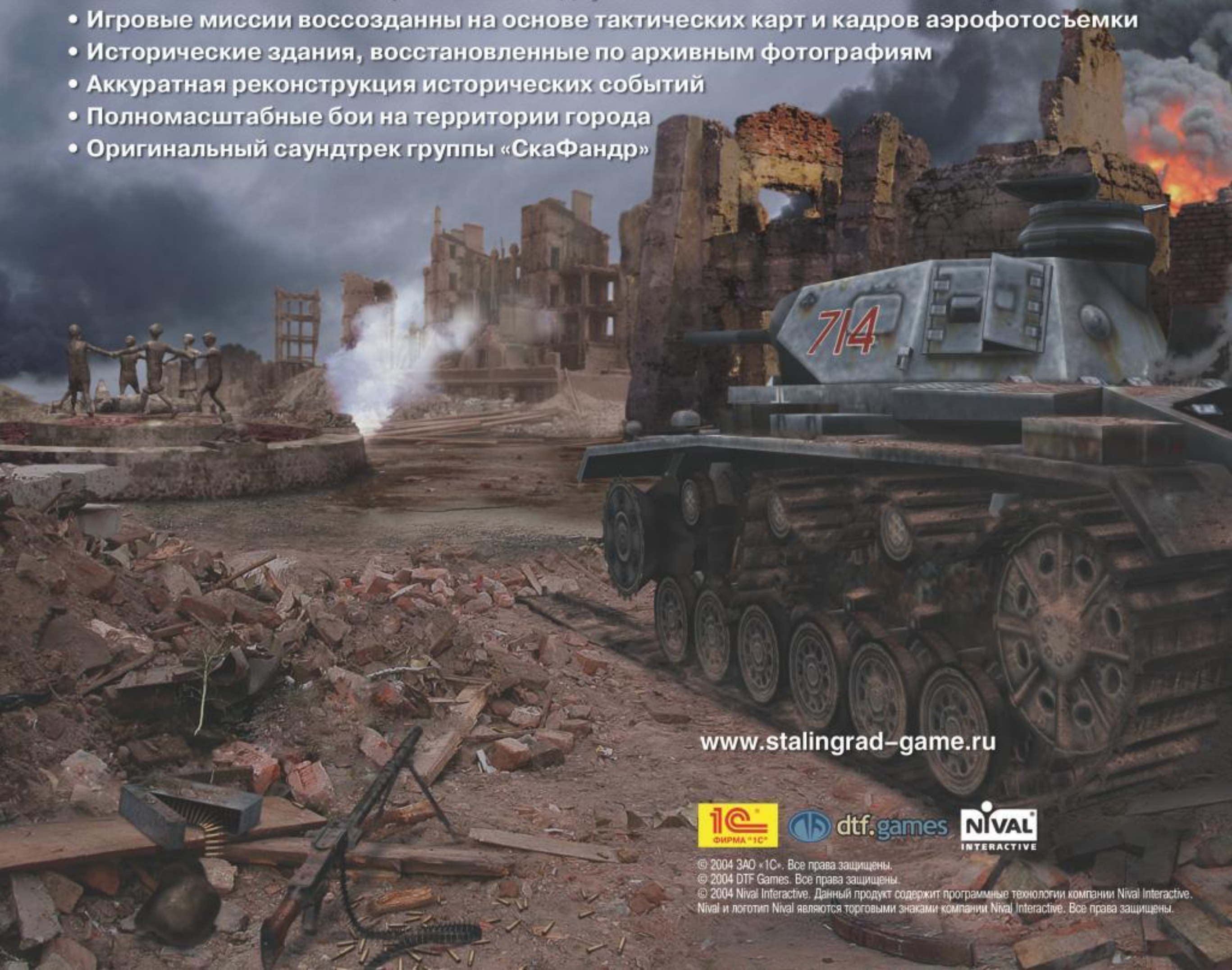


Neverwinter Nights 2

СТАЛИНГРАД



- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- Аккуратная реконструкция исторических событий
- Полномасштабные бои на территории города
- Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»



www.stalingrad-game.ru



dtf.games



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
 © 2004 DTF Games. Все права защищены.
 © 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
 Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

НОВОСТИ

Silent Hill полным ходом

Вместе с релизом четвертой части **Silent Hill** (см. нашу рецензию в соответствующем разделе) в интернет поползли новости об экранизации одноименного фильма. Мы по-прежнему не знаем, будет ли грядущая нетленка использовать сюжетные ходы игросериала, но у нас есть некоторые подробности относительно сценария. Во-первых, если вы вдруг не знаете, напоминаем, что в режиссерское кресло усажен француз Кристоф Ганс. Именно он в ответе за неплохой, в общем-то, исторический хоррор **"Братство волка"**, а также за экшен **"Плачущий убийца"**. Но, что в контексте экранизации **Silent Hill** особенно важно, на широком экране Ганс дебютировал второй новеллой в трилогии **"Некрономикон"** (по рассказам нежно любимого нами Г.Ф. Лавкрафта), а первым его фильмом была пятнадцатиминутная короткометражка с многообещающим названием **"Серебряная слизь"**.

Так вот, Ганс, по слухам, является не только одаренным французом, но и отчаянным фанатом **Silent Hill**. Сценарий для его фильма, впрочем, пишет известный голливудский скандалист и провокатор Роджер Эвэри. Он приложил руку к сценариям **"Бешеных псов"** и **"Криминального чтива"**, а также своими руками снял (предварительно поработав сценаристом) сомнительную экранизацию Брэта Истона Эллиса, **"Правила секса"**. В общем, судьба фильма находится в относительно надежных руках. Так вот, Эвэри сейчас находится во Франции, где Кристоф Ганс занят его культурным воспитанием. Во-первых, Ганс демонстрирует Роджеру все части **Silent Hill** — погружает, так сказать, в атмосферу. Эвэри утверждает, что такого количества французских круассанов он не ел за всю свою жизнь, а утренний кофе скоро польется у него из ушей. Тем временем поклонники серии осаждают электронный ящик сценариста — он ежедневно получает сотни любительских сценариев будущего фильма. Очевидно, количество фанатских работ достигло критической массы, так как Роджер взвыл на страницах своего персонального блога (www.avary.com/rogeravary/journal/journal.php): *"Проклятые фанаты Silent Hill! Кончайте уже слать мне свои работы — я все равно сразу удаляю их!"*. Волнение преданных поклонников сериала, впрочем, можно понять. Одно дело — снимать провокационные драмы про студенческий кампус и пубертатные метания, а другое

— переносить на экран хрупкую атмосферу **Silent Hill**. Эвэри, впрочем, не унывает — все тот же блог информирует нас, что у Роджера умерла кошка, и всю свою грусть и депрессию по этому поводу он решил использовать по назначению — тут же кинулся строчить сценарий.

DOOM: последние данные

Дуэйн "Скала" Джонсон сыграет в DOOM роль второго плана.

Вы не поверите, но работы над **DOOM: The Movie** снова начались. Более того, уже утвержден актерский состав и, кажется, режиссер. За этот месяц слухов и сплетен разной степени достоверности в интернете бродило великое множество. К счастью, к концу сентября нам удалось-таки вычленив из них офи-



циальные данные. Итак, внимайте.

Во-первых, режиссер. На сегодня студия **Universal** утверждает, что руководить съемками предстоит Анджею Бартовяку. Он, в свою очередь, отличился рядом разномастных боевиков и любовью к хорошему хип-хопу. Послужной список Анджея состоит из трех фильмов: **"Ромео должен умереть"**, **"Сквозные ранения"** и **"Из колыбели в могилу"**. Зато оператором Бартовяк послужил в двадцати с лишним фильмах. Среди прочих — **"Особь"**, **"Адвокат дьявола"** и **"Смертельное оружие 4"**.

Что касается актерского состава, то прямо сейчас мы можем назвать три имени. Первым в новостях промелькнуло имя Дуэйна "Скалы" Джонсона (**"Мумия возвращается"**, **"Царь скорпионов"**, **"Широко шагая"**). Игровая общественность уже было подумала, что бывшего рестлера позвали играть главную роль, но он вовремя сообщил страждущим, что ему отведена роль второго плана.

Более того, по непроверенным данным (читай — по словам самого Дуэйна), ближе к середине фильма **"Скала"** превратится в очередного зомби. А вот знаменитого безымянного пехотинца доверили изображать Карлу Урбану. Вы можете помнить его как Эомера из **"Властелина Колец"**. Плюс, Карл недавно отличился ролью русского бандита в **"Превосходстве Борна"**.

Ну и напоследок — женская роль. Росамунда Пайк (**"Умри, но не сейчас"**) также утверждена на съемки. Она будет всю изображать женщину-ученого, которая каким-то образом связана с главгероем. Все в этой новости замечательно, кроме последнего абзаца. Редакция "Игромании" волнуется, как бы **Universal** не задумали ввести в **DOOM** лав стори. Не то чтобы мы были против межполовых взаимоотношений, но в суровой истории про спецназовца и демонов с Марса любви, однозначно, не место. Вся надежда на **id Software**, которые согласно контракту пристально следят за тем, чтобы фильм строго соответствовал духу и букве оригинальной игры. Премьера фильма, кстати, назначена на ноябрь 2005 года.

Игроизации наступают

Вслед за рекламными роликами и трейлерами в интернет просочился-таки официальный постер фильма **Blade: Trinity** (**"Блэйд: Троица"**). Напомним, что и первая, и вторая части сериала были перенесены на **Playstation 2** в виде безликих аркад. Так что есть все основания полагать, что соответствующая игра появится аккурат к выходу **"Троицы"**. Что касается фильма, то за его съемки взялся сам Дэвид Гойе, который до этого выступал как сценарист первых двух фильмов (он также написал сценарий к **Batman: Begins**, который выходит в прокат в следующем году).





РЕЦЕНЗИИ

“Обитель зла: апокалипсис”

Resident Evil: Apocalypse
Режиссер: Александр Витт
В ролях: Мила Йовович

Писать про вторую часть **Resident Evil** — сущее издевательство. Судите сами: одноименная компьютерная игра была вдохновлена классической зомби-трилогией Джорджа Ромеро (“Ночь живых мертвецов” (1968), “Рассвет мертвецов” (1978) и “День мертвецов” (1985)). То есть по игре, вдохновленной кинофильмом, поставлен, собственно, кинофильм, претендующий на самостоятельную культурную ценность. Более того, на сегодняшний день четыреста с лишним посетителей крупнейшего киноресурса Internet Movie Database (www.imdb.com) на полном серьезе выставили **Apocalypse** десять баллов из десяти возможных. Разумеется, все они — поклонники оригинальной игры. Но как объяснить им, что они голосуют трудовым долларом даже не за вторичный, а за третичный про-

ухватить от живых кусок пожирнее. Сюжет являет собой помесь второй и третьей части (**RE: Nemesis**) игросериала. Изначально Sony даже планировали назвать фильм **Nemesis**, но после сокрушительного провала **Star Trek: Nemesis** передумали. Приятные сюрпризы начинаются буквально с первых пятнадцати минут. Джил Валентайн одета, двигается и разговаривает точь-в-точь, как в оригинальной игре. То же самое касается ее напарника. Второстепенные персонажи также не изобретены с нуля, а позаимствованы из своего первоисточника. Те, кто досконально знают сюжет игросериала, будут буквально подпрыгивать на месте от удовольствия — такого бережного обращения с оригиналом история экранизаций еще не знала.

Как вы, должно быть, знаете, Пол Андерсон отказался от режиссерского кресла **Apocalypse** в пользу “Чужого против Хищника”. В итоге фильм снял формальный дебютант Александр Витт, который до этого умудрился потрудиться оператором на доброй дюжине первостатейных блокбастеров. Андерсон же ограничился ролью продюсера и сценарис-

сомненно, здорово.

Теперь о безусловных минусах. Во-первых, сиквел, в отличие от тех же **Alien vs. Predator**, получил рейтинг R (только от 17 лет). То есть у Витта руки были развязаны. Тем не менее фильму явно недостает брутальности как игры, так и аналогичных фильмов. Зомби не внушают и намека на ужас — их грим ограничивается нарочитой бледностью и синими губами. Стоило ли влезать в R-рейтинг, чтобы отказать себе в удовольствии продемонстрировать поедание очередной жертвы крупным планом? Не то чтобы мы так сильно жаждали каннибализма на широком экране, но **Resident Evil 2** силится изобразить чуть ли не локальный конец света, а получается по большей части ненатуральная постановка. Плюс, конечно, некоторые спецэффекты выглядят откровенно дешево — то ли из-за недофинансирования, то ли из-за отсутствия у режиссера надлежащего опыта.



Тем не менее, несмотря на мое журналистское брюзжание, трейлер **Apocalypse** в свое время был одним из самых скачиваемых в интернете. Их, к слову, изготовили два. Первый являл собой рекламный ролик, который всюду расписывал достоинства нового средства регенерации кожи за авторством корпорации Umbrella, в то время как второй был классической нарезкой кадров из фильма (его вы могли видеть в одном из выпусков “Видеомании”). Прямо сейчас, когда я пишу эти строки, **Apocalypse** победным маршем идет по широким экранам земшара и к моменту выхода номера как раз доберется до



дукт? Думаю, никак — им совершенно все равно, кем была вдохновлена их любимая игра. И, знаете, я их понимаю. **Resident Evil** — один из самых дорогих брендов игровой индустрии, культовый сериал с многомиллионной армией поклонников. Большинству из них не исполнилось и восемнадцати лет — о какой классической зомби-трилогии может идти речь? Их гораздо больше интересует, одета ли Джил Валентайн так же, как в игре, и как там дела обстоят с сюжетом.

Так вот, сейчас я скажу довольно парадоксальную вещь. Дело в том, что если рассматривать вторую часть экранизации **Resident Evil** как самостоятельный блокбастер — она заслуживает, в лучшем случае, два с половиной балла. Но все дело в том, что **Apocalypse** — это первый в истории киностроения пример идеального переноса компьютерной игры на большой экран. И восторженные отклики фанатов по всему миру тому подтверждение. Так можно и так нужно делать фильмы-поиграм. И именно с этой точки зрения мы постараемся подойти к вопросу.

Итак, **Resident Evil 2** стартует ровно там, где закончилась первая часть — Мила Йовович просыпается в городе, который полностью охвачен истерикой Т-вируса. Зомби вырвались на поверхность и отчаянно пытаются

та. Что мы имеем в итоге? Сиквел, что называется, неладно скроен, но крепко сшит. Витт знает две вещи: как взрывать здания и как снимать затяжные полеты Милы Йовович в *slo-mo*. В результате добрую треть **Apocalypse** составляют сочные взрывы, а остальное экранное время делят между собой Йовович и самые idiotские диалоги в истории кино (которые, к слову, по большей части также позаимствованы из игры). Тем не менее Витту удалось главное — он наполнил **Resident Evil 2** пульсирующим драйвом компьютерной игры. Джил с хрустом дробит позвонки мальчика-зомби. Йовович с разворота сносит челюсть мутировавшему доберману. Они вдвоем (всепрепятственно в *slo-mo*) убегают от учиненного ими же взрыва. Наконец, кульминация — Йовович бежит по отвесной стене небоскреба, по-македонски паля с двух рук. Все, кто ждет от **Apocalypse** социальных метафор и прочей интеллектуальщины (каковая, заметим, присутствовала во всех фильмах Ромеро), могут спать спокойно. **Apocalypse** — это полтора с лишним часа грубого действия про зомби, мутантов и очень плохую корпорацию Umbrella. И это, не-

России. Если вы не обременены культурным багажом в виде просмотра классических зомби-фильмов, но на зубок знаете все перипетии одноименного игросериала — бегите в кино, не раздумывая. Если же имя Джорджа Ромеро для вас не пустой звук (к слову, именно он должен был снимать первую часть **Resident Evil**, но Sony предпочла классику выскочки Андерсона) — рискуете выйти из зала в недоумении.

Оценка: ★★★★★

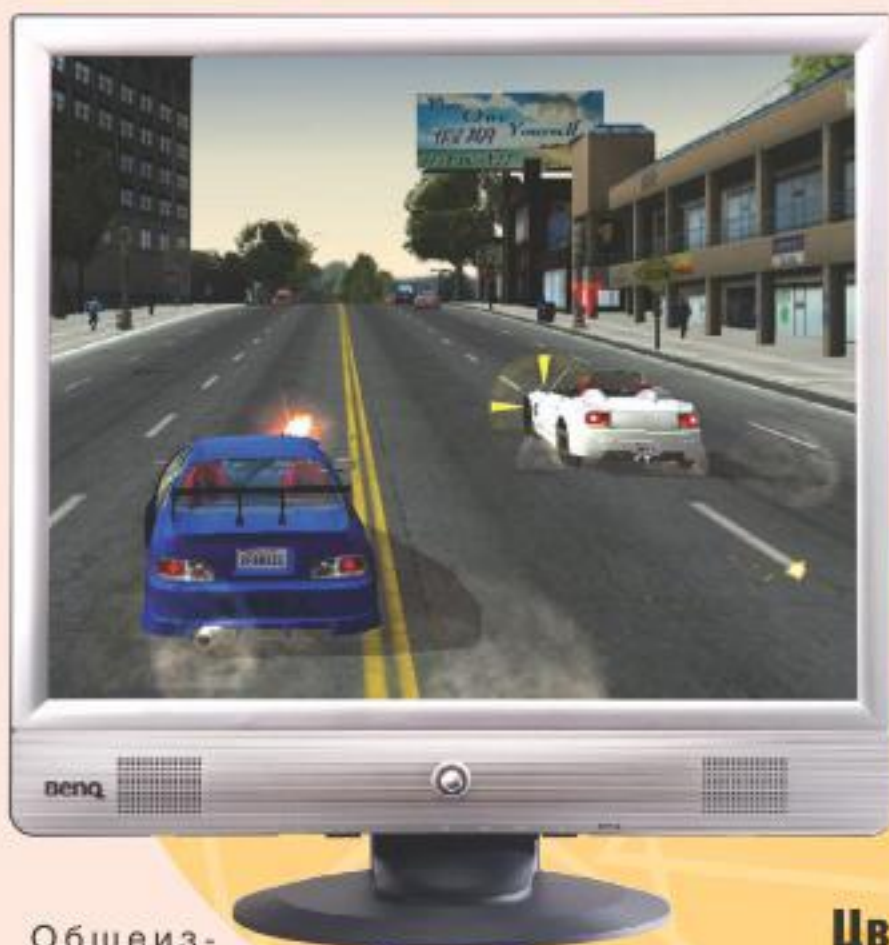
Резюме: Как экранизация компьютерной игры **Resident Evil 2: Apocalypse** на сегодняшний день является эталоном, на который надлежит держать равнение. Как самостоятельное произведение развлекательного искусства — это крепко сбитый экшен явно второго разбора. Если вы поклонник сериала, **Apocalypse** обязателен к просмотру. Если нет — строго по желанию.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Плоский спринтер



Общеизвестно, что ахиллесовой пятой ЖК-мониторов является время отклика матрицы. Первые модели таких мониторов практически невозможно было использовать для просмотра фильмов и игр как раз из-за медленной матрицы — динамичное изображение выглядело смазанным. Неудивительно, что производители ЖК-матриц уделяли огромное внимание совершенствованию этого параметра, в результате чего у лучших моделей современных ЖК-мониторов (с временем отклика матрицы 12 мс) разглядеть смазывание изображения невооруженным глазом практически невозможно.

Однако игры и фильмы бывают разные. И если для мелодрам или неторопливых "тайкунов" 12 мс хватит с головой, то для зубодробительных голливудских блокбастеров и ураганных шутеров хотелось бы получить монитор пошумнее. Приятная новость заключается в том, что такой монитор уже есть — **BenQ FP71E+**, который оснащен рекордно быстрой ЖК-матрицей с **полным** временем отклика 8 мс. Технология, которая позволила добиться таких впечатляющих результатов, получила название **Intrinsic Preproperty II**.

Благодаря Intrinsic Preproperty II изображение на экране будет выглядеть идеально даже с точки зрения самых придирчивых игроков и киноманов. Даже самые быстро движущиеся объекты,двигающиеся очень быстро, и самые сложные спецэффекты будут транслироваться на экране плавно, без малейших раздвоений или артефактов.

При создании FP71E+ также использовалась одна из последних высокотехнологичных разработок компании BenQ — техноло-

гия **Senseye**, которая автоматически улучшает качество картинки, позволяя насладиться безукоризненным изображением и идеально отлаженными цветопередачей, резкостью и контрастом.

Особенно радует тот факт, что BenQ FP71E+ уже поступил в российскую розницу.

Технические характеристики BenQ FP71E+:

Размер диагонали экрана:
17-дюймов
Разрешение: 1280x1024
Контрастность: 600:1
Яркость: 300 нит
Входы: D-Sub/DVD-D
Вес: 4,7 кг

Цветомузыка в пятидюймовом отсеке

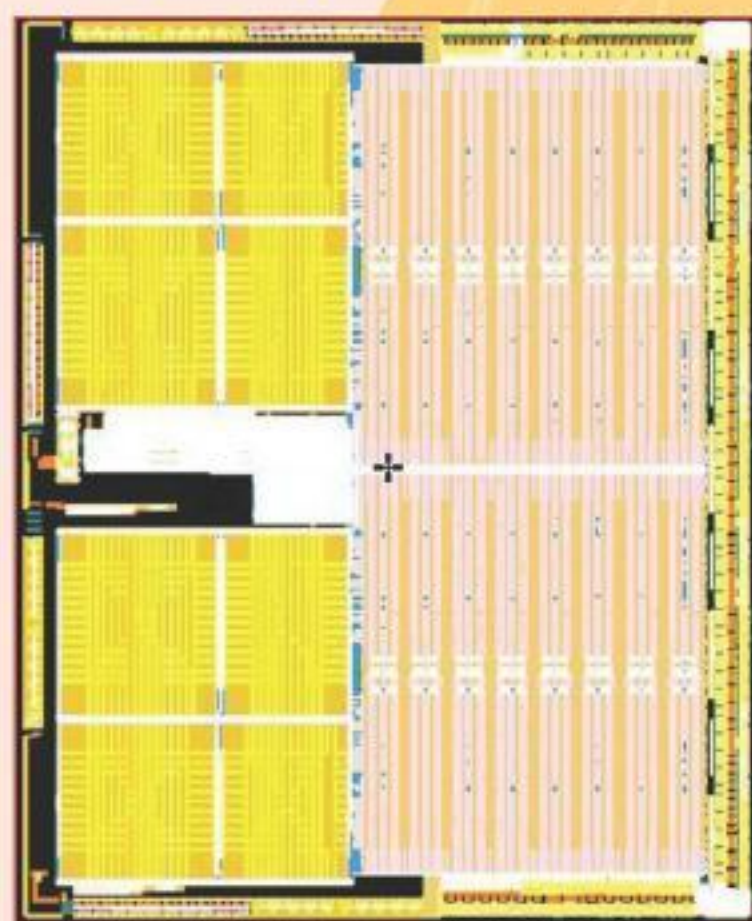


Настоящий моддинг компьютера с аэрографом в руках — занятие для товарищей с малярно-слесарным уклоном. А что делать, если один только вид отвертки или пассатижей вызывает у вас приступы тошноты, но придать своему ПК стильный и неповторимый вид все-таки хочется? Не беда — есть варианты моддинга и попроще. Например, покупка прозрачного корпуса, установка светящихся кулеров и тому подобный ПК-шопинг.

Совсем недавно ассортимент симпатичных моддинговых аксессуаров пополнился еще одной красивой штучкой — мультимедийной панелью **CircleFire** от **Thermaltake Technology**. CircleFire представляет собой компактную акустическую систему со светодиодной индикацией для пятидюймового отсека системного блока. Пара аналоговых и пара индикаторов громкости автоматически изменяют свои световые режимы в зависимости от ритма музыки. Пользователи могут задавать цвет фона, используя любой из имеющихся вариантов: синий, голубой, зеленый, белый, красный, фиолетовый или желтый.

Разумеется, по качеству и мощности звучания CircleFire не дотягивает до приличных hi-fi-систем, но десятидолларовые пластмассовые пищалки кроет с легкостью племенного быка-производителя.

Одно ядро хорошо, а два — лучше



Как удвоить вычислительную мощность компьютера? Казалось бы, ответ вполне очевиден — удвоить частоту процессора. А если частота и так уже запредельная? Тогда, видимо, установить в систему второй процессор. Логично? Не совсем. Дело в том, что дополнительный процессор — это не только удвоение вычислительной мощности ПК, но также и удвоенное энергопотребление и тепловыделение. На самом деле есть еще один способ, который недавно продемонстрировала компания **AMD**.

Для решения задачи, которую мы сформулировали в предыдущем абзаце, AMD показала новую модель своего 64-разрядного процессора **Opteron** с двумя процессорными ядрами **x86**. Это позволило добиться почти двукратного прироста производительности и избежать вышеописанных негативных явлений — завышенного энергопотребления и тепловыделения системы.

Это высокопроизводительное решение, в первую очередь, рассчитано на серьезных корпоративных заказчиков, которые нуждаются в мощных серверах и рабочих станциях для сложных производственных задач.

Однако сама тенденция не может не радовать, так как появление на рынке двухъядерных процессоров сегодня, означает, что

через несколько лет (а то и раньше) новая технология доберется и до геймеров, и домашних пользователей.

Осенний урожай от Formoza

Осень для геймера — самая благодатная пора, ведь именно осенью разработчики игрушек обрушивают на нас и



головы на-стоящую лавину хитов и просто хороших игр. Поэтому в это время года многие компьютерные фирмы обновляют модельный ряд своих компьютеров.

Отечественный производитель ПК — компания **Formoza** — представил на суд потребителей три новых настольных системы, две из которых отлично подходят для игровых задач.

Первая машина, — **A 260+**, — представляет собой игровой компьютер начального уровня и наверняка заинтересует игроков со скромным бюджетом. Для тех, кто готов потратить больше денег на систему, стоит присмотреться к домашнему мультимедийному центру **S 280+**. И, наконец, третья система — **M 400** — не только способна играючи справиться с любыми играми (простите за невольный каламбур), но и с успехом подойдет на роль профессиональной графической станции.

FORMOZA A 260+

Процессор: AMD Sempron 2600+ (Socket A)
Системная плата: ALBATRON KM400T-8X PRO
Память: 512 Мбайт DDR SDRAM PC2700
Жесткий диск: Western Digital 120 Гбайт, IDE, 7200 об/мин
Видеокарта: Sapphire Radeon 9600 128 Мбайт
Оптический комбоприводкомбо-привод: SONY CRX-320E
Накопитель на гибких дисках: FDD 3,5-дюйма ALPS
Корпус: AOPEN H340H 200 Вт

FORMOZA S 280+

Процессор: AMD Athlon 64 2800+ (Socket 754)
Системная плата: Gigabyte GA-K8VT800M (VIA K8T800)
Память: 512 Мбайт DDR SDRAM PC3200
Жесткий диск: Western Digital 1200JD, 120 Гбайт, 7200 об/мин

Видеокарта: NVIDIA GeForce FX 5700 128 Мбайт
Оптический комбоприводкомбо-привод: SONY CRX-320E (черный)
Накопитель на гибких дисках: FDD 3,5-дюйма ALPS
Корпус: AOPEN QF50C 300 Вт

FORMOZA M 400

Процессор: AMD Athlon 64 FX-53 (Socket 939)
Системная плата: ASUS A8V Deluxe (VIA K8T800Pro)
Память: 2x 512 Мбайт DDR SDRAM PC3200 ECC
Жесткие диски: 2x Western Digital Raptor Serial ATA 74 Гбайт, 10000 об/мин
RAID-контроллер: Promise PDC20378
Видеокарта: NVIDIA Quadro FX 3000 256 Мбайт
Оптические приводы: NEC ND-2500A, SONY DDU1622

Накопитель на гибких дисках: FDD 3,5-дюйма ALPS
Корпус: Thermaltake V1000 Series Xaser III 400 Вт

X800 для “бедных”

Главный конкурент **nvVidia** — компания **ATI** — анонсировала новый графический чип **X700**, который представляет собой “облегченный” вариант флагманского **X800**. К счастью, урезаны не функциональные возможности, а только некоторые характеристики: в **X700** есть 8 пиксельных конвейеров и 6 вершинных конвейеров. Линейка **X700** включает в себя модели: **Radeon X700 XT**, **Radeon X700 PRO**, **Radeon X700**.



Новый чип выполнен с использованием 0,11-мкм техпроцесса, поддерживает память **GDDR3** (128 битная шина, 128/256 Мбайт), а также ряд фирменных технологий **ATI** — **SMARTSHADER HD**, **SMOOTHVISION**

Характеристики чипов линейки X700:

	RADEON X700 XT	RADEON X700 PRO	RADEON X700
Тактовая частота ядра	500 МГц	420 МГц	400 МГц
Тактовая частота памяти (DDR)	1 ГГц	864 МГц	600 МГц
Скорость заполнения	4 Гпикс/с	3,4 Гпикс/с	3,2 Гпикс/с
Пропускная способность памяти	16 Гбайт/с	13,8 Гбайт/с	9,6 Гбайт/с
Рекомендуемая розничная цена	\$249 (256 Мбайт)	\$199 (256 Мбайт)	\$149 (128 Мбайт)

HD, 3DC, VIDEOSHADER HD.

Зачем плееру инфракрасный порт?



Действительно, зачем? Для обмена информацией с ПК больше подойдет обычный **USB**-разъем. А вот для использования **MP3**-плеера в качестве пульта дистанционного управления инфракрасный порт будет весьма кстати.

M-Cody MX-100, внешне похожий на мобильник без кнопок, как раз представляет собой вот такой хитрый **MP3**-плеер. Помимо встроенного **FM**-радио и цифрового диктофона он оснащен **ИК**-портом для управления бытовой техникой: видеомэгафонами, телевизорами, музыкальными центрами и другими устройствами. Цветной экран, стильный внешний вид — что еще нужно для счастья?

Достойному процессору — достойный вентилятор

Продолжающие набирать популярность процессоры **Intel Pentium 4** под **Socket LGA 775**, как

и любая мощная “числоробилка”, нуждаются в хорошем охлаждении. Желательно, чтобы это охлаждение еще было бы тихим.

Компания **Thermaltake**, производитель кулеров, выпустила новую систему охлаждения на тепловых трубках — **Silent 775**. Название недвусмысленно намекает, что новый вентилятор справляется со своими обязанностями почти неслышно. Другая особенность кулера заключается в том, что поток воздуха здесь направлен на ядро, а не на всю площадь верхней части процессора. Более того — **Thermaltake Silent 775** еще и чертовски красив.



Технические характеристики:

Размеры радиатора: 82,61x76x45 мм
Материал радиатора: алюминий
Теплоотводная трубка: 2 шт, 6 мм
Размеры вентилятора: 90x90x25 мм
Напряжение питания: 12 В
Потребляемая мощность: 2,16 Вт
Скорость вращения: 2500±10% об/мин
Максимальный ток воздуха: 42,91 CFM
Уровень шума: 21 дБ
Масса: 522 г

ЦИФРОВАЯ ПАСТОРАЛЬ

Принципы работы цифровых фотоаппаратов

Алексей Макаренков

“Ах! Мне муж такой классный фотоаппарат купил! Цифровой!” Так началась моя беседа с одной незадачливой владелицей цифровой мыльницы. Я пришел на работу, где и был нещадно щелкнут этим “классным фотоаппаратом”. На вопрос, почему же этот цифровик такой расчудесный, знакомая — выражение лица серьезней некуда — ответила: “Ну как же! Я же сказала, он цифровой! Смотри, какой блестящий, под платину. И вот тут рюшечка для ремешка есть, у моего старого такой не было. И еще он в карман сумочки помещается...” Прошло всего два часа, и леди уже негодовала по поводу того, что эта “дурацкая машинка” отказывается делать больше двадцати кадров. Что нужен какой-то провод, чтобы подключить фотоаппарат к компьютеру. А когда я таки принес ей провод и скачал на винчестер все сделанные фотографии, ей очень не понравилось качество. Еще бы! Ведь муж купил ей “классный фотоаппарат” по фамилии “цифровая мыльница”, с разрешением всего 2 мегапикселя, с жуткой пластиковой оптикой, без зума... Зато маленький и с рюшечкой для ремешка.

Так уж получилось, что количество пользователей, которые хотят, чтобы им дали подешевле да покруче, и чтобы обязательно “дизайн не подкачал”, растет. А число тех, кто, прежде чем купить камеру, детально во всем разберется, не то чтобы уменьшается — остается неизменным. Как следствие — число недовольных растет, да и продавцы любят впаривать своим покупателям “расчудесные мыльницы за сто баксов от крутого производителя, обитающего на просторах китайских прерий”.

В Сети можно найти немало руководств потенциальных покупателей цифровиков, где детально разобрано, чем отличается “цифра” от “пленки”. Единственный минус таких “ФАКов” в том, что в них нет ни слова о том, а почему же эти два класса фототехники отличаются. В голову пользователя впечатываются ничего не значащие для него фра-

зы: “разрешение 8 мегапикселей”, “цифровой зум”, “пленка — вчерашний день”. И с этими “знаниями” он и оказывается у прилавка, где его уже ждет продавец.

Если хотите разобраться в вопросе, то



SuperCCD матрица от FujiFilm.

нужно копать до конца. И для начала было бы неплохо разобраться, а чем же цифровой фотоаппарат отличается от пленочного. В чем принципиальная разница? За что, собственно, денюжка-то плотится?

Если вы “супер-пупер-профи”, то ни в коем случае не читайте дальше. Ничего нового вы там не найдете. Если же вы в своих знаниях не уверены и готовы открыть что-то новое для себя, то мы проведем вас через тернии фотодистанции к цифровому Олимпу.

Сегодня мы разберем, в чем отличаются принципы работы пленочного и цифрового фотоаппарата. А в одном из ближайших номеров “Игромании” сориентируемся в мире цифровиков, изучим, кто там лещ, а кто подлещик. И, конечно же, разберемся, какой цифровик для каких целей выбрать, чтобы не прогадать...

Пленка? Матрица!

Можно долго рассуждать о том, чем цифровая камера отличается от пленочной. Кто-то скажет — количеством функций, кто-то добавит, что цифровой способ записи ин-

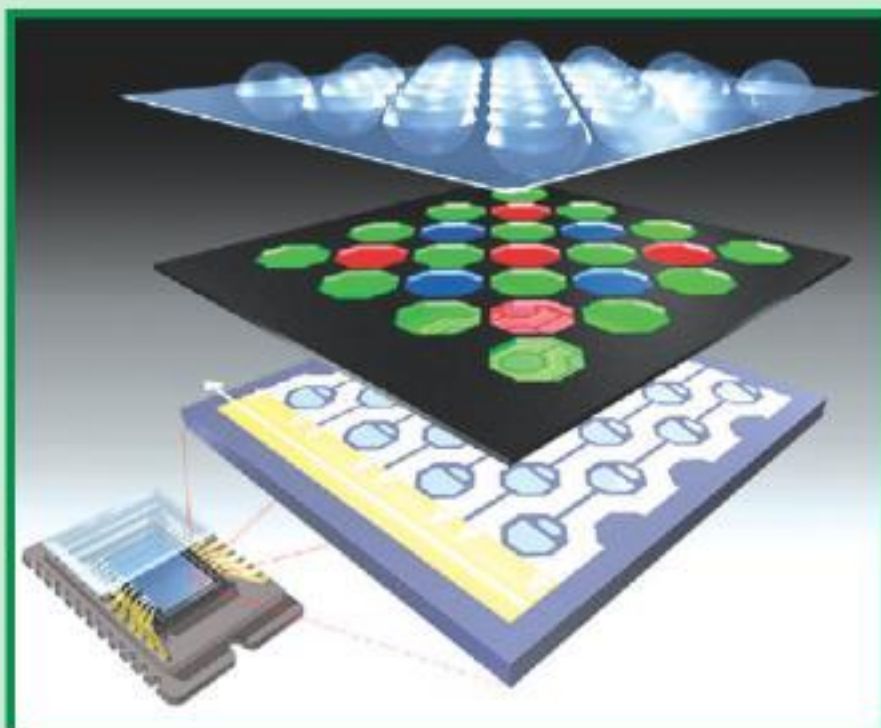
формации — это прорыв в технологии по сравнению с аналоговым. Кто-то тут же припомнит, что новый-то новый, да потери информации при “цифризации” огромны, так что, получив удобства в работе и возможность напрямую перекачивать информацию на компьютер, мы многое потеряли в качестве изображения. Да, все это так, но это все следствия. Следствия одного коренного отличия цифровой камеры от аналоговой пленочной. Радикаль-

ное отличие — в материале, фиксирующем световой поток. В пленочном фотоаппарате — это **зерна галоидного серебра**. В цифровом — **элементы чувствительной матрицы**. Всевозможные электронные навески, которыми снабжены цифровики, лишь дополнения к матрице.

Что же такого удивительного в этой матрице, что отличает ее от пленки, что дает столько преимуществ и обеспечивает немало недостатков? Любая современная пленка

Три или шесть?

Мы говорили о трех цветочувствительных слоях на пленке. Все так, да не совсем. На самом деле у любой пленки этих слоев не три, а шесть. Два красных, два зеленых и два голубых. По сути, пары ничем не различаются. Просто в парных слоях размещены зерна серебра разного размера. Это позволяет получить при проявлении пленки более качественное изображение.



Чтобы «научить» элементы матрицы различать цвета, на них накладывается сетка из светофильтров.

устроена следующим образом. На некую основу (ее вы держите в руках, когда разматываете пленку из рулона) нанесено три светочувствительных слоя. Красный (Red), зеленый (Green) и голубой (Blue), которые вместе образуют цветочувствительную основу пленки — **RGB-поверхность**. На каждом слое расположены зерна галоидного серебра, реагирующие строго на свою длину волны. Размер зерен определяет, насколько четким будет изображение. Чем меньше зерно, тем лучше: в изображении будет больше «точек-зерен», а значит, оно получится более прорисованным. Это с одной стороны. С другой — хорошо бы зерна сделать побольше. Ведь чем больше зерно, тем с большей вероятностью оно среагирует на попавший на него свет. А значит, можно будет снимать при меньшей освещенности. Например, в квартире. Получается, чем меньше зерно, тем лучше для изображения, но вот поснимать в потемках не получится. Этим и отличаются пленки «сотки», «двухсотки» и далее по списку. Чем выше чувствительность, тем при меньшей освещенности можно снимать на данную пленку, но тем «зернистей» будет изображение. Зернистей, потому что частицы серебра, нанесенные на пленку, действительно больше.

Помимо основы и тройного светочувствительного слоя у любой пленки есть еще один слой — **коррекционный**. Нужен он для того, чтобы свет, пройдя через цветочувствительные слои, не отражался от основы пленки и не вызывал дополнительного засвечивания зерен серебра. Подобные артефакты были бы весьма некстати — изображение получалось бы искаженным.

Еще один важный момент. На пленке зерна серебра в геле не все одинакового размера. «Плюс-минус» и около того. К тому же они еще и распылены в геле не совсем равномерно. Тут нанометром дальше, там ближе. Казалось бы, это должно привести к сильному разбросу в качестве различных участков изображения. Но этого не происходит, потому что помимо процесса фотографирования есть еще и процесс проявки. И именно на этом этапе изображению придается дополнительная четкость. Химикат проявителя реагирует на «активное» зерно серебра и не просто прокрашивает его, а формирует вок-

руг него небольшое цветное облачко. Облачка перекрываются, и так получается сплошное изображение, зернистость которого можно различить только при крупноформатной печати.

Обратите внимание, во время фотографирования пленка как бы и есть место формирования изображения. Картинка формируется непосредственно на пленке и никуда дальше не передается. И снять ее с пленки тоже никак нельзя, пока пленку из фотоаппарата не вытащат, не проявят и в печатную машину не засунут. Вот и выходит, что ну всем хорош зеркальный пленочный фотоаппарат — недорогой, с высоким разрешением пленки (да и чувствительность подобрать несложно), а вот с передачей данных подкачал. Ну

никак изображение



Скромная цифровуха от FujiFilm — GX680. SuperCCD-матрица на 20 мегапикселей. Максимальное разрешение RAW-снимка — 7648x5408 (весит файл около 40 Мбайт). Ну и цена не менее скромна — 22000 долларов. Аналоговая же камера такого класса, способная выдавать картинку даже лучшего качества, стоит «всего» несколько тысяч долларов.

быстро с пленки не снимешь и в компьютер не засунешь. Обязательно надо привлекать химиков и проявлять пленку. Потом печатать фотографии, их сканировать. Неудобно!

Пиксельный калейдоскоп

Разобравшись с принципами работы пленки, совсем несложно разобраться в том, как функционирует цифровая матрица. Матрица состоит из совершенно одинаковых элементов (пикселей), каждый из которых реагирует на свет совершенно одинаково. Если просто поместить матрицу на пути светового потока, то она даст на выходе абсолютно однородное (засвеченное) изображение. А нам-то надо, чтобы матрица умела различать цвета.

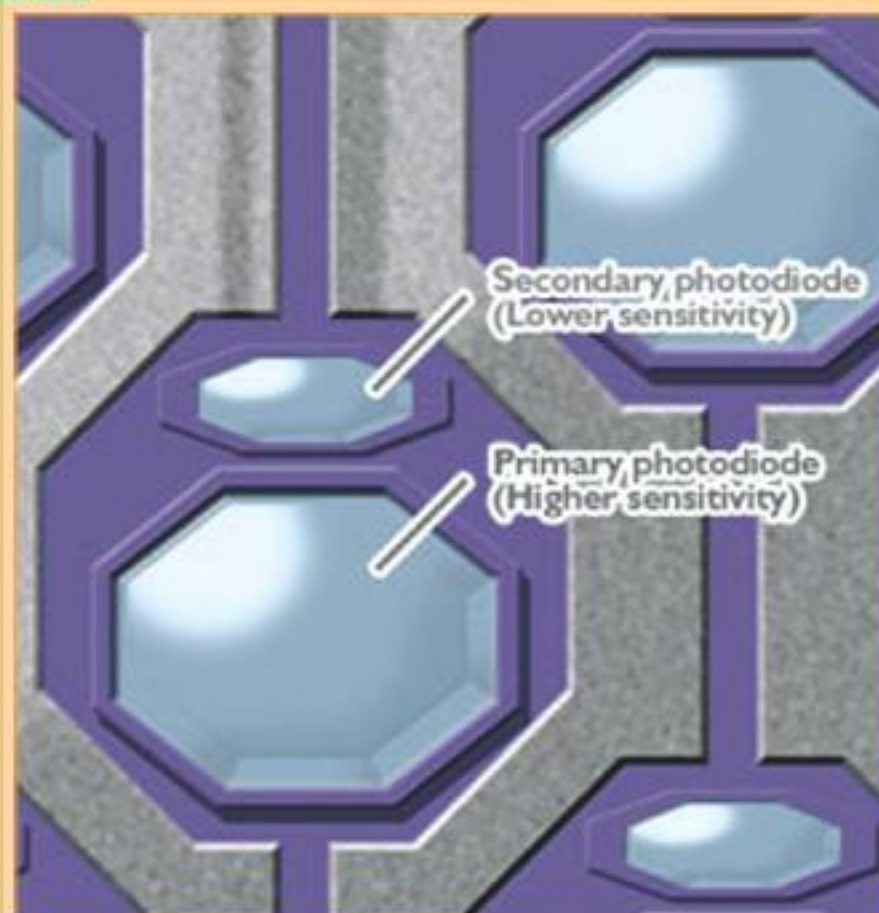
Что же делать, если цветочувствительных слоев не предусмотрено? Для того чтобы обеспечить различным элементам матрицы разную цветочувствительность, перед пикселями матрицы ставятся

свето-



фильтры — красный, зеленый или желтый. Но тут возникает другая проблема. Перед каким пикселем какой фильтр поставить? Не случайным же образом их по матрице раскидывать. Разработчики поступили вполне логично. Объединили пиксели в квадраты (тетрады). В каждом таком квадрате — четыре маленьких квадрата. Три из них отвечают за фиксацию трех основных цветов. А четвертый... четвертый оказывается лишним. Было бы очень удобно объеди-

Коварные квадраты и добрые ромбы



Существуют технологии, позволяющие более экономично использовать матричное пространство и не фиксировать в каждой тетраде дополнительно лишний цвет. Ближе всех к идеалу подобрались специалисты фирмы FujiFilm. В их матрице — SuperCCD — пиксели сделаны не квадратными, а восьмиугольными, это позволяет объединять их не в квадраты, а в ромбы, и тем самым экономить место на матрице.

С точки зрения геометрии лучше всего было бы собирать из пикселей не квадраты и не ромбы, а гексаэдры. Но для современных технологов это пока сложная задача, хотя экспериментальные матрицы, работающие по такому принципу, уже существуют.

нить пиксели по три. Но как склеить три квадратика в красивую геометрическую фигуру? Вот и приходится разработчикам собирать квадратики из четырех пикселей. И лишний четвертый пиксель, что называется, "впустую" окучивает повторно один из трех основных цветов. Обычно зеленый.

Цвет попал на матрицу, она на него среагировала и... нет, пока еще не сформировала изображение, как делает пленка. Матрица послала сигнал в процессор цифрового фотоаппарата. Очень важный момент. На матрице, в отличие от пленки, изображение не формируется. Матрица, несмотря на то что она важнейшее звено в цифровой камере, лишь часть общего передаточного механизма. Процессор камеры обработал полученную информацию, форматнул ее в один из общепринятых форматов (JPG, RAW, TIFF, реже BMP) и записал на карточку памяти (точнее, сначала в буфер, а затем уже на карточку). И только тут, на карточке, изображение можно считать сформированным. Отсюда фотограф может его снять и использовать по назначению: распечатать и повесить на стену, оформить веб-сайт, послать по почте, да мало ли для чего можно использовать компьютерную картинку.

То, что после матрицы изображение проходит еще и через процессор, позволяет проделывать с ним еще немало разных приятных фокусов. Хочется посмотреть изображение сразу после срабатывания затвора? Не вопрос — смасштабируем и выведем на миниатюрный экранчик прямо на фотоаппарате. Карточка памяти маловата, а снять нужно еще так много всего? Тоже не проблема — процессор сожмет изображение. Да, качество картинки упадет, зато сколько этих картинок можно на карту с объемом памяти 128 Мбайт записать! Леня осваи-

вать **Photoshop**, а так хочется получить изображение "под старину"? Это уж и вовсе — как два байта об асфальт. Применил программный сепия-фильтр, зашитый в фотоаппарат, и вуаля, картинка стала коричнево-серой, прямо как заказывали...

Цифровой бансай

С матрицей, по большому счету, есть только одна незадача. Чтобы получить высокодетализированное изображение — не хуже, чем на пленке — хорошо бы, чтобы количество пикселей на матрице было не меньше, чем количество зерен на этой самой пленке. Да, было бы неплохо, но! Одно дело истолочь в мелкую пыль специальный порошок и нанести его на некую основу, совсем другое — сделать множество абсолютно идентичных, четко работающих, не ломающихся из-за всяких пустяков пикселей. Это — совсем не просто.

Это первый момент. Второй — очень бы хотелось, чтобы размер матрицы не сильно превышал размер простой пленки. Не каждый пользователь захочет таскать с собой "дуру" размером со старинную видеокамеру. А значит, пиксели надо делать еще меньше. Да еще и их количество увеличивать. Задача для настоящего японца-миниатюромана. И все бы ничего: и японцы нашлись бы, и количество можно уменьшить, и размеры отдельных пикселей — тоже. Да вот только против за-

конов природы не по-
решь. Размер от-
дельного пиксе-
ля на матри-
це нельзя
умень-
шать бес-

просто перестанут реагировать на свет. А значит, не будет никакого изображения ни на матрице, ни на карте памяти. Хочешь большее разрешение? Изволь довольствоваться матрицей большего размера. Впрочем, мы заглядываем в будущее. Пока еще технология себя не исчерпала, "есть куда работать". Но прой-

дет несколько
лет, и раз-
работ-
чики



Полупрофессиональный цифровик — Nikon Coolpix 8700.

столкнутся с проблемой миниатюризации.

Но тут есть еще одна любопытная проблема. Даже при одинаковой площади сенсора, чем больше мегапикселей, тем меньше света получает один фотосайт — и тем менее светочувствительной получается матрица. Собственно, поэтому мыльницы с шестью мегапикселями не так хороши, как модели с пятью.

С полпинка

Зная принципы работы цифрового и пленочного фотоаппарата, мы теперь и сами можем сделать выводы о преимуществах и недостатках того и другого. Не тупо возбудить, что нам умный дядя по телевизору или в журнале написал, а самостоятельно, почесав "тыковку" и покипятив "чайник". Недаром говорят: "Понял — значит запомнил".

Итак. До попадания на поверхность пленки или матрицы свет в цифровом и пленочном фотоаппарате ведет себя абсолютно одинаково. Что цифра, что аналог — все едино. Но вот свет дошел до "приемника" (пленки или матрицы), и начались различия. Пленка "заморозила" изображение на себе. Матрица передала на процессор. Первое кардинальное отличие. Раз с матрицы есть выходящий сигнал, его уже можно как-то снимать, преобразовывать, изменять... В дело идут компьютерные технологии. Если есть процессор, обрабатывающий изображение, то можно заставить его проворачивать с изображением самые различные фокусы. Конвертировать в различные форматы, обрабатывать "на лету", уподобляться дизайнеру и прикручивать к изображению различные спецэффекты. Был бы только процессор помощнее, да памяти побольше.

И тут уже вступает в силу компьютерная



Цифровая мыльница Canon PowerShot S70

к о -
нечно.

Есть та-
кая штука,
как длина све-
товой волны. И ес-
ли сделать пиксели
меньше этой длины, то они

Краткий пленочно-цифровой словарь

В словаре приведен ряд терминов, которые не обязательно встречались в тексте статьи, но которые весьма полезно знать любому пользователю цифровика.

Zoom/зум — говоря простым языком, это “приближающая” способность объектива, способность его менять свое фокусное расстояние. Зумовое число показывает, во сколько раз может быть приближен тот или иной объект. Если проводить аналогию с фокусным расстоянием фотообъективов, то зумовая единица — это 50 мм. То есть объектив с фокусным расстоянием 100 мм может дать двукратное увеличение объекта.

Цифровой зум — дополнительное приближение снимаемого объекта, получаемое путем расчета недостающих точек изображения процессором. Не стоит обольщаться различными рекламными заявлениями некоторых фирм. Да, зум некоторых цифровых камер может быть и десятикратным (x10), но из них x4, а то и все x6 приходится на цифровой зум, который ни в какое сравнение с оптическим не идет.

Фактическое разрешение матрицы — общее количество светочувствительных элементов на матрице.

Эффективное разрешение матрицы — количество светочувствительных элементов на матрице, которые участвуют в формировании изображения. Соответствует максимальному разрешению фотографии, сделанной при помощи данной матрицы. Некоторые производители любят писать на своих изделиях не эффективное, а фактическое разрешение матрицы, которое может заметно отличаться от эффективного.

Камера — совсем не обязательно видеокамера. “Камерой” называют также фотоаппарат.

Цифра — цифровой фотоаппарат.

Мыльница — фотоаппарат, адаптированный для неискушенного пользователя.

Карты памяти. Compact Flash — один из распространенных форматов флэш-карт. Используется, в частности, в цифровых фотоаппаратах. PCMCIA — Personal Computer Memory Card International Association, что на русский переводится как Всемирная Ассоциация Карт Памяти для Персональных Компьютеров. В цифровиках используется только один вид таких карт — PC Card ATA. Существует масса других карт памяти, включая SmartMedia, MultiMedia Card, Secure Digital, Memory Stick, xD и т.д.

Зеркалка — фотоаппарат, обычно со сменным объективом. Представляет собой камеру, в которой съемочный объектив посредством зеркального отражения служит также для получения изображения в видоискателе. Таким образом, вы видите картинку, которая будет в итоге на пленке. Качест-

во фотографий таких зеркальных фотоаппаратов значительно выше.

Цифровая зеркалка — класс цифровых фотоаппаратов, речь о которых пойдет в следующей статье. Крутой такой, следует заметить, класс.

RAW — скажем так, технический формат изображения для многих цифровых камер. RAW содержит в себе информацию о трех цветовых каналах (по 8 бит на канал). В каждом канале — только тона и полутона. И лишь после сведения каналов процессором мы получаем цветное изображение. Мало какие фотоаппараты умеют писать фотографии на флэш-карточку в “raw”. Большинство камер сразу конвертируют техформат в более простые форматы. Основной плюс RAW — он содержит “первозданную” информацию об изображении, полученную напрямую с матрицы. Процессор камеры, конечно, может быть очень мощным по меркам цифры, но уж точно он не будет мощнее обычного ПК-процессора. А значит, можно перенести RAW-файлы на компьютер и доверить ему сведение RAW в цветное изображение. У персонального компьютера с его мощностями это лучше выйдет. Впрочем, разницу между ПК-сведением и сведением, которое делает процессор цифровика, вряд ли многие заметят.

TIFF — формат изображения, содержащий информацию о цвете. В этом формате обычно сохраняют изображение профессиональные и полупрофессиональные цифровые камеры. Единственный недостаток — места жрет невпроворот. 5-мегапиксельное изображение, сохраненное в TIFF-формате, съест около 20 Мбайт на флэш-карте.

JPEG — самый распространенный формат для сохранения изображения в любительских (а также полупрофессиональных) цифровых камерах. Качество на уровне, есть раз в десять меньше места, чем TIFF. Минусы: JPEG — архивный формат, а значит, есть и потеря качества, без этого никуда. Но в остальном — очень даже...

кру-
т о й
процес-
сор? Фото-
аппарат больше
стоит. Нарастить

память? Та же проблема. А тут ведь еще за потребителя надо бороться. Где бы удешевить? А вдруг он посмотрит на наш дорогуший цифровик, плюнет, да и купит себе пленочный фотоаппарат? Он, конечно, морально устарел, зато копейки стоит, а фотографии задешево в любой фотолабе напечатают. Значит, будем удешевлять. Где бы, где бы это сделать? На чем бы сэкономить? Стеклашки (оптику) поставим похуже. Матрицу хорошо бы поставить побольше разрешением, но это дорого, поэтому пока пускай будет 4-мегапиксельная. Ах, эта электроника столько энергии жрет! Вдруг этот пользователь в поход намылится, где ни одной розетки в радиусе ста миль нет? Значит, нужна мощная батарейка. Где же ее взять? Новое производство налаживать дорого. У конкурентов купить — еще дороже. Значит, пока наша цифровушечка будет питаться от стандартного литий-ионного аккумулятора, и ее придется часто перезаряжать. Там, где пленочная камера нащелкает четыреста кадров от одного комплекта батарей, цифра “сдохнет”, едва разменяв сотню.

Дальше уже начинаются различия внутри семейства цифровых фотоаппаратов. У кого-то оптика получше, у кого-то процессор пошустрее, кто-то с внешними вспышками дружит, другие и вовсе с хитрым прищуром маскируются под хороший пленочный фотоаппарат, щеголяют сменными объективами и быстрым затвором (огромное семейство профессиональных камер, именуемых цифровыми зеркалками). Но все это море различий можно умело разложить по полочкам — разбить на группы. Научиться отделять зерна от плевел и не попадаться в умело расставленные сети рекламных агентов, советующих брать “во-он ту камеру подороже” только потому, что она от крутого производителя Sony (кстати, фирма делает действительно первоклассные цифровики, хотя далеко не все модели так уж хороши).

Сегодня мы разобрались, чем вообще хороша цифра. Причем не на уровне банальных заявлений типа “круто, и с компьютером дружит”, а на уровне понимания, чем принципиально цифровик отличается от пленочной камеры. В следующей статье (в одном из ближайших номеров “Игромании”) мы пойдем дальше — разберемся, чем отличаются цифровики друг от друга. И самое главное, решим, какой же фотоаппарат выбрать лично себе. Ведь запросы, например, начинающего фотографа, продвинутого мастера или веб-дизайнера, который решил перейти с пленки на цифру, заметно различаются. А в индустрии цифровиков работает такое правило: “дороже не всегда лучше”. ■



Красавица зеркалка от Nikon — D2H.

логика. Раз в цифровике есть процессор и память, похожие на компьютерную, значит, и с изображением можно провернуть те же фокусы, на которые способен ПК. Надо только соответствующие утилиты в фотоаппарат записать. И тут по логике становится понятно, какие возникают проблемы. Более

ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ ПЕКЛОМ

Подробный обзор одиннадцати панелей управления

Станислав Конунов

В компьютере все должно быть сбалансировано: и скорость, и стабильность, и... дизайн не на последнем месте. Еще нам, конечно же, очень хочется, чтобы звуки мы слышали не от многочисленных вентиляторов железного ящика, а только из колонок и наушников.

Некоторым будет важно и полезно узнать, насколько изменилась температура процессора и видеокарты после ночи жуткого игрового рубилова, и не горит ли там внутри все синим пламенем.

Все эти показания мы можем увидеть прямо на "лице" системника! А если надо, так и собственноручно их менять, лениво покручивая изящные регуляторы.

Все, едем покупать реобас — функциональную панель для регулирования скорости вращения вентиляторов. Выбор предстоит большой, хотим же мы, чтобы у нас машина стала не только удобной, но и красивой.

Zalman ZM-MFC 1



Zalman ZM-MFC 1 выглядит добротно, хотя в нем и нет платы.

Выглядит **Zalman ZM-MFC 1** как самоделка, сделанная хорошим мастером. Синяя панель из оргстекла с непрозрачным кантиком по краям стоит на четырех ножках прямо на плате — прямоугольном кусочке зеленого текстолита. По углам панели находятся головки винтиков под "крест". Снизу к тем же ножкам крепятся еще и две короткие пластины с дырками для закрепления конструкции в пятидюймовом отсеке. Выглядит все это хлипко. Сама установка очень проста, а если что-то будет непонятно, то всегда можно взглянуть на схему, где показано, как и что нужно делать.

На самой панели расположены четыре обычных ручки-регулятора из металлизированной пластмассы. Над каждой из них установлен круглый голубой диод. Чем больше скорость вентилятора, тем ярче он будет светиться. Неподключенные каналы, к сожалению, светом не порадуют. Каналы делятся на две группы — с белыми и синими коннекторами.

Белая группа работает с системными вентиляторами, синяя берет на себя два корпусных. Но... вот

обнаружены еще два каких-то странных канала. Вместо регуляторов там используются переключатели с тремя положениями — 5 В, 12 В и **выкл (off)**. У этих переключателей нет коннекторов, вместо них используются клеммники, в которые вставляются оголенные концы проводов.

Для чего могут пригодиться эти два канала? Да для чего угодно! Туда можно подключить все, чему годится в пищу 12 либо 5 вольт — например, неоновую лампочку или радиоприемник. Правда, не очень понравилось включать эти рубильники на полную мощность: из светло-голубого диод мгновенно становится раздражающе красным. Но это уже дело вкуса, кому-то это понравится.

ZM-MFC 1 совсем не будет работать, если не подвести к нему 12 вольт. С этим в некоторых случаях могут возникнуть проблемы — не от каждого блока питания шнур дотянется до разъема на плате. Если подобная проблема возникнет, есть простое решение — купить удлинитель.

Zalman ZM-MFC 1 вряд ли подойдет тем, кто очень придирчив к экстерьеру своего компьютера. Тем более это устройство не показывает температуру, и к нему не очень удобно подводить питание. С другой стороны, если вам нужен хорошо проработанный "правитель вентиляторов", это творение Zalman станет хорошим выбором. Целых шесть каналов, плюс управление как своими, так и системными кулерами — очень не плохо.

Evercool SCP-A



Evercool SCP-A — хорошая панель за небольшие деньги.

Панель **SCP-A** от компании **Evercool** полностью заключена в корпус из недорогого пластика. Внутри системника останется серебристая часть корпуса, на которой расположены все разъемы, а на лицевой панели компьютера — лишь выпуклая панель управления темно-синего цвета.

Реобас трехканальный, о чем явственно говорят три серебристых регулятора, обрамленных кольцевыми прозрачными окошками. При минимальной скорости незамкнутое кольцо вокруг регулятора заливается мягким голубым светом, но вот вы добавляете "угля в топку", скорость венти-

лятора увеличивается, и свечение плавно перетекает в сиреневое. На самых высоких оборотах оно уже красновато-фиолетовое, ну а если с кулером случится авария, кольцо вспыхнет ярко-красным "пламенем", и... немедленно раздастся предупреждающий писк — в левом верхнем углу панели есть три маленьких плоских отверстия, а за ними скрывается обычный спикер.

С проводами здесь все просто — сзади у девайса шесть разъемов, половина из которых работает на **вход (in)**, а другая — на **выход (out)**.

Реобас работает только с системными коннекторами, расположенными на материнской плате, соответственно, сам кушать не просит и кормить никого не собираются. Если вы подключите меньше трех вентиляторов, остальные кольца тоже будут светиться изнутри отраженным светом. При этом свечение окошек работающих каналов почти не смешивается.

Evercool SCP-A — простой, недорогой и прекрасно работающий прибор. Он не умеет замерять температуру и обслуживает всего три вентилятора. Для хардкорных оверклокеров этого будет мало. Но в большинстве случаев этого вполне хватает.

Thermaltake Xcontroller 4



Thermaltake Xcontroller 4 — проработанная панель без особых изысков.

Thermaltake Xcontroller 4 так же, как и многие другие реобасы, снабжен светодиодами для определения скорости кулеров. Но в отличие от **Evercool SCP-A** изменение подсветки индикаторов будет меняться резко (на канал приходится по три светодиода): голубой — когда на вентилятор подается 6,5-7,5 В, зеленый — 7,5-9,5 В, и красный — когда вольтаж приближается к 12 В.

Реобас выполнен в виде незакрытой коробочки. Четыре светло-серых регулятора из металлизированной пластмассы расположены на черной "лакированной" лицевой панели, дизайн которой дополнен серебристыми геометрическими элементами. Если взглянуть на панель в "лицо", рисунок напоминает стилизованную букву **X**.

Подключаем девайс, и все его четыре ручки неожиданно вспыхивают изнутри. Можно выставить

нужный цвет даже на отключенных каналах. В случае с Thermaltake Xcontroller 4 разъемы материнской платы не задействуются вовсе. Вместо этого у нас есть четыре кабельных развязки — они встраиваются в сеть питания машины, никому не мешая. Далее подключаются к самому реобасу.

Сам реобас тоже требует питания, но при этом он, опять же, никому не мешает — в него встроен достаточно длинный провод, заканчивающийся T-образным (встраиваемым) переходником. Вообще, из этих развязок можно собрать довольно компактную цепь, подключив все четыре вентилятора плюс сам девайс. Что тут скажешь — очень продуманно!

Xcontroller 4 прекрасно справится и с процессорным кулером, а заодно и с дополнительными вентиляторами.

Thermaltake HARDCANO 9



Thermaltake HARDCANO 9 отличается от всех своим крутым дизайном.

Реобас от Thermaltake — HARDCANO 9 — выглядит хищно. Установка прибора оказалась не такой простой, как хотелось бы — придется прикрутить сборные салазки. Провода тоже не самые удобные. Одно хорошо — на всех разъемах висят поясняющие бирки. Два провода занимают подводякой питания к реобасу, остальные же предназначены для вентиляторов, снабженных большими четырехконтактными вилками. В комплект поставки также входят обычный шнурок для процессорного вентилятора (есть на нем и отдельный желтый провод, на котором висит бирка CPU fan) и длинная термолента.

Вставляем... то есть вкатываем реобас на салазках внутрь компьютера. Вид у этой панели агрессивный: упревшись своими мощными алюминиевыми "плечами" в края пятидюймового отсека, HARDCANO выставил далеко вперед свои блестящие "челюсти".

Посередине панели расположен серый и мрачный ЖК-дисплей, на который выводится температура. Отсутствие подсветки дисплея добавляет беспощадности внешнему виду девайса. Регуляторы четырех каналов, похожие на ручки от радиолы 70-х годов, расположены по две стороны панели — одна над другой.

С помощью крестовой отвертки и кнопки REC надо задать верхний и нижний температурный пределы. Если температура достигнет верхнего предела, вы сразу же услышите пронзительный звук. И в этом случае можно только посоветовать побыстрее выключить машину. Чтобы каждый день не приходилось устанавливать пороговые значения температуры, прибор снабжен литиевой батареей. Есть кнопка Reset, с помощью которой можно обнулить введенные температурные ограничения.

В общем-то, это обычный четырехканальник, способный замерять температуру одного компонента. Плохо только то, что скорость вентиляторов придется определять на слух — ничего на этой хмурой панели не светится, а дисплей показывает всего две цифры — верхний температурный предел и текущую температуру.

Thermaltake HARDCANO 10



Thermaltake HARDCANO 10 является лишь эволюцией HARDCANO 9.

Много сказать о Thermaltake HARDCANO 10 не получится. Тот же "девятый", только в нем убраны два канала, дисплей сдвинут к краю, а освободившееся место заняли два USB- и один FireWire-порт.

Если вам понравился дизайн HARDCANO 9, но вам больше нужны дополнительные порты, то 10-ая версия этой линейки панелей вам наверняка понравится.

Cooler Master Aerogate 1



Cooler Master Aerogate 1 может похвастаться различными вариантами подсветки.

У Cooler Master Aerogate 1 корпуса нет, но хлипким он не кажется. Матово-серебристая панель с четырьмя регуляторами смотрится добротно. В каждой полированной ручке, как в зеркале, отражается лицо.

Три канала подключаются обыкновенными удлинителями напрямую к вентиляторам. Шнурок первого канала дополнен желтым проводом тахометра (speed sensor wire). В принципе, он предназначен для контроля вращения вентилятора, которое осуществляется в BIOS системной платы. Соединить этот провод нужно с разъемом CPU fan (для того чтобы узнать, где он находится у вас, обратитесь к руководству по материнке). Хотя без этого можно вполне обойтись. Шнур питания девайса без разветвителя занимает большой 12-вольтовый разъем.

Еще на панельке есть овальная кнопка в правом верхнем углу с надписью Color. Нажимаем один раз — загораются четыре одинаковых красных кольцевых диода. Еще раз — все диоды зеленые. А! И они уже нежно-голубые. Шлеп — все выключается. Одно лишь досадно — интенсивность свечения совершенно не зависит от скорости вентиляторов.

По функциональности Cooler Master Aerogate 1 аналогичен Thermaltake Xcontroller 4, отличаясь только наличием в комплекте поставки спецпровода и дизайном, конечно. Приятно порадовала возможность выбора подсветки и возможность ее отключить.

Cooler Master Aerogate 2



Cooler Master Aerogate 2 в корне отличается от своего предшественника... В лучшую сторону.

Cooler Master Aerogate 2, как и предшественник, также лишен корпуса, и подключается к вентиляторам он тоже напрямую, через собственные удлинители (здесь их три). Процессорный канал не выделен. Шнур питания свой, без разветвителя. На этом их сходства заканчиваются.

Aerogate 2 — настоящий электронный монстр с многофункциональным дисплеем с мягкой голубой подсветкой. Справа — одна-единственная ручка регулировки всего на свете, она же кнопка. Этот суперрегулятор окружен кольцевым светодиодом с 7 вариантами подсветки (есть и экзотичный режим, когда цвета меняются по очереди). Вокруг диода пристроились шесть кнопок: Color, HDD, Case, CPU, VGA и C/F.

Кнопка Color отвечает за "цветомузыку"; HDD, Case, VGA и CPU — четыре именных канала для вентиляторов, причем HDD-разъем занят спрятанным за стильной решеткой миниатюрным вентилятором, работающим на вдув. Только один вопрос: зачем он нужен? Толку от его маленькой крыльчатки для внутрикорпусной атмосферы — никакого. Куда полезнее будет к этому разъему подключить настоящий вентилятор и подвести его к жесткому диску.

Кстати, если заняты не все каналы, AG2 трактует это как выход из строя одного из вентиляторов и начинает громко пищать. Успокоить его можно, нажав на центральную кнопку.

Теперь поговорим о загадочной кнопке C/F. Все оказалось просто: это переключатель единиц измерения — Цельсий-Фаренгейт. Порадовало и то, что можно настроить максимальные значения температуры, о достижении которых вы обязательно узнаете по резкому писку. Как и первая версия Aerogate, AG 2 требует питания от самого блока питания. Для этого в комплекте поставки предусмотрен соответствующий удлинитель.

Что мы можем сказать про этот продукт от Cooler Master? Штука, безусловно, крутая. Хотя не каждому придутся все ее возможности. С другой стороны, Aerogate 2 стоит не так и много, за эти деньги вы получите стильную функциональную панель с большими возможностями и хорошим комплектом поставки.

Cooler Master CoolDrive 4



Cooler Master CoolDrive 4 — это все тот же Aerogate 2, но с корпусом для HDD.

Удивительно — на коробке с Cooler Master CoolDrive 4 сфотографирован обычный AG 2. Ошибка? Возможно... С неподдельным интересом вскрываем все это дело и действительно видим внутри тот же Aerogate 2, только на сей раз он снабжен массивным корпусом, точнее — радиатором для жесткого диска. Кулерок, что насмешил нас в прошлый раз, здесь как нельзя кстати. Теперь понятно, почему канал, к которому он подключен, называется HDD. В остальном модели полностью одинаковые.

И выводы для CoolDrive 4 почти те же, что и для AG2. Если вам нужна панель "на все руки", CD 4 — то, что доктор прописал.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ПАНЕЛЕЙ

	Zalman ZM-MFC 1	Evercool SCP-A	Cooler Master Aerogate 1	Cooler Master Aerogate 2	Cooler Master CoolDrive 4	Cooler Master Musketeer I	Thermaltake Xcontroller 4	Thermaltake HARDCANO 9	Thermaltake HARDCANO 10	Sunbeam Rheobus	Sunbeam Smart fan controller
Количество каналов	4+2	3	4	4	4	1	4	4	2	4	2
Термопары	—	—	—	4	4	1	—	1	1	—	1
Напряжение, В	7-12	7-12	7-12	7-12	7-12	6-10	6,5-12	7-12	7-12	0-12	5-12
Звуковой сигнал	—	есть	—	есть	есть	—	—	есть	есть	—	есть
Цена, \$	35	16,1	25,2	35,6	47	33	28,8	29,9	29,9	28,22	15,99
Сайт производителя	www.zalman.co.kr	www.evercool.ru	www.cooler-master.com				www.thermaltake.com			www.sunbeamtech.com	

Cooler Master Musketeer I



Musketeer I от Cooler Master поразит вас изысканным классическим дизайном.

Musketeer I — странное трехглазое создание, заключенное в прямоугольный корпус. В отличие от его электронных собратьев в нем нет дисплея, зато есть три стрелочных индикатора с циферблатами. Между ними уместилась еще пара коротеньких слайдеров.

Левая шкала показывает вольтаж, подаваемый на вентилятор, а рядом расположен слайдер, с помощью которого можно регулировать напряжение. Хотя на циферблате есть отметка 12 В, выше десяти вольт стрелка не поднималась. Правая стрелка выдает показатели термопары: над ней расположено две шкалы — по Цельсию и по Фаренгейту.

Отдельная песня — третий, средний, глаз с разметкой уровня децибел и слайдер. С помощью него можно регулировать уровень громкости. Для этого необходимо установить соответствующую планку на заднюю панель корпуса, вход на которой надо соединить с выходом из аудиокарты, а выход — с колонками. Оставшийся серый шнурок подключить к самому "Мушкетеру". В нашем случае все перемещения слайдера никак не влияли на общую громкость, увы. Хотя стрелка при этом перемещалась. Скорее всего, мы столкнулись с какой-то неисправностью.

Cooler Master Musketeer I — красивая игрушка, которая украсит ваш корпус. Этакая старина, впаивающая в современность.

Sunbeam Rheobus



Sunbeam Rheobus оказался более чем стандартным.

Sunbeam Rheobus представляет привычную по-

лукоробку, открытую сверху и сзади. Панель сделана из алюминия, нижняя часть платы закрыта тонким слоем антистатического поролона.

Rheobus — обычная четырехканальная функциональная панель со светодиодами, пылающими ярко-красным светом при напряжении до 7 В, а от 7 до 12 В — ярко-синим. К сожалению, прибор не укомплектован длинными проводами для вентиляторов, есть только два коротких переходника с трехконтактного разъема (для платы реобаса) на большой четырехконтактный. К ним уже можно подключить вентиляторы с соответствующими разъемами.

Панель от Sunbeam подключается к блоку питания через Т-образный разветвитель — прибор не занимает лишнего места в разводке.

Sunbeam Rheobus — непримечательная машинка. Единственное, что порадовало, — возможность регулировать питание с 0 В.

Sunbeam Smart Fan Controller



Sunbeam Smart fan controller — настоящая экзотика.

Последним продуктом нашего обзора стала необычная интеллектуальная пирамидка Smart Fan Controller от Sunbeam.

Дело в том, что этот девайс не является реобасом в классическом понимании этого слова. Smart Fan Controller — это маленькая прозрачная пирамидка. Внутри нее находится плата с настоящим микропроцессором и пятью светодиодами. Ее вершину венчает темная капля — не что иное, как термодатчик. Куда же это чудо поставить, и как оно работает?

В комплект поставки входит крепеж — обычная текстильная липучка, покрытая клеем составом. Одна часть лепится на основание пирамидки, другая — в самое, по вашему мнению, жаркое место системника. Температурный датчик ни к чему не прилегает и замеряет лишь общую температуру

внутри системного блока.

Так как пирамида является интеллектуальным контроллером, в зависимости от температуры будет меняться и число оборотов у вентиляторов. Например, при температуре 18 градусов степень загрузки вентиляторов будет равняться 40% от нормы. Ста процентов загрузка достигнет при температуре 32 градуса. Если станет совсем жарко — 42 градуса, вы услышите писк, а сама пирамидка начинает мигать.

Для того чтобы увидеть всю эту красоту, у вас должен быть системный блок с прозрачной стенкой.

Питается пирамидка от Т-образного разветвителя, а вот вентиляторы к ней требуются особые. У них должно быть два разъема — для питания и для управления оборотами (такую продукцию выпускает и сама Sunbeam). Только в этом случае Smart fan controller сможет самостоятельно задавать скорость работы вентиляторов. Общая потребляемая мощность всех вентиляторов не должна превышать 24 Вт.

Sunbeam Smart Fan Controller — интересный продукт, в котором есть довольно много недостатков. Хотя кому-то наверняка понравится красивый источник света, который будет идти из недр системника и вместе с тем присматривать за стабильностью работы вашей системы.

Итоги

У каждой функциональной панели есть свои особенности. Если вам прежде всего важен внешний вид и стиль, стоит присмотреться к Cooler Master Musketeer I или недорогому Evercool SCP-A. Для тех, кому важна в первую очередь функциональность, обратите внимание на Cooler Master Aerogate 2 или CoolDrive 4. Любителям экзотики наверняка понравится Sunbeam Smart Fan Controller.

А для тех, кому ни один вариант так и не подошел, или просто вы хотите сами сделать нечто подобное, мы в следующем номере "Игромании" расскажем о том, как сделать функциональную модель в домашних условиях!

Благодарим следующие компании:
интернет-магазин моддинг-товаров PCDESIGN (www.pcdesign.ru) — Sunbeam Rheobus, Sunbeam Smart Fan Controller;
магазин цифровой электроники DIGITAL-SHOP.RU (www.digitalshop.ru) — Evercool SCP-A, Thermaltake Xcontroller, Thermaltake HARDCANO 9, Thermaltake HARDCANO 10 и Zalman ZM-MFC1;
компанию ISM Computers (www.ism.ru) — Cooler Master Musketeer I, Cooler Master Aerogate 1, Cooler Master Aerogate 2, Cooler Master CoolDrive 4.



МОДЕМЫ СЕРИИ **OMNI 56K**



**Интернет-карта
в ПОДАРОК***

* Только для модемов
с наклейкой РОЛ



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI Plus

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

**Новые похождения
Хрюнделя и Лохматого
на
omni.zyxel.ru**

Boston PC
www.bostonpc.ru

Где купить:

Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Тайсу тел. (095) 784-66-19, www.taisu.ru
Ультра Компьютерс (095) 775-7566, www.ultracomputers.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fccenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64, www.uaft-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru

ВЫБИРАЕМ ПЛАТУ ДЛЯ SOCKET 939

Обзор трех чипсетов для новой платформы AMD

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Пользователям **Pentium 4** сегодня легко — они могут с уверенностью брать чипсеты **Intel** для платформ **Socket 478** или **775** и не ошибутся. В то же время поклонники **AMD** и **Athlon 64** под **Socket 939** стоят перед нелегким выбором. Какой же чипсет лучше выбрать — **NVIDIA nForce3 Ultra**, **SiS 755FX** или **VIA K8T800 Pro**? Сегодня мы изучим производительность всех трех продуктов на практике и поможем вам сделать правильный выбор.

Мечта геймера — Athlon 64 3800+

Флагманская платформа AMD на основе процессоров под разъем **Socket 939** начала свое шествие. Сегодня представлены камни **Athlon 64** с рейтингом от **3500+** до **3800+**. Единственный их недостаток — цена.

В 2005 году для **Socket 939** появятся новые процессоры с ядром **Winchester** и **San Diego** — **512** Кбайт и **1** Мбайт кэша второго уровня, соответственно. Оба новых ядра будут производиться по **90-нм** техпроцессу и поддерживать два канала памяти **DDR400**.

Но каким бы хорошим процессор ни был, без достойной системной платы это всего лишь никчемный камень. Так что перейдем к обзору чипсетов.

Дорогой, но функциональный NVIDIA nForce3 Ultra

NVIDIA nForce3 Ultra базируется на одном чипе, поэтому называть его "чипсетом" можно с некото-

рой натяжкой. Новый чип для **Athlon 64** больше не поддерживает **NVIDIA APU (Audio Processing Unit)**, который обеспечивал кодирование **Dolby Digital**. Его место занял 8-канальный аудиокодек **AC'97**. Контроллер **FireWire 1394a** также был удален. Зато **nForce3** поддерживает **RAID 0, 1** или **1+0** на двух портах **Serial ATA** или двух **IDE**-каналах **UltraATA 133**. Число портов **Hi-Speed USB** было увеличено с шести до восьми. **nForce3 Ultra** — единственный чип, который содержит встроенный сетевой контроллер гигабитного **Ethernet**. Забегая немного вперед, стоит отметить, что на плату с чипсетом **K8T800 Pro** тоже можно установить гигабитный контроллер, но он будет работать через относительно медленную **PCI**-шину.

По функциям ни один из встроенных сетевых контроллеров не может сравниться с чипом от **NVIDIA** — ведь он единственный поддерживает фильтрацию **IP**-пакетов.

ТЕСТОВАЯ ПЛАТА: MSI K8N NEO2 PLATINUM

Для тестов была выбрана плата **K8N Neo2 Platinum** от **Microstar International (MSI)**, которая построена на чипе **NVIDIA nForce3 Ultra**. Любопытно, что в этой системной плате реализовано три порта **FireWire 1394a**. Это стало возможным благодаря использованию чипа **VT6306** от **VIA**.

Плата обладает фирменными особенностями **MSI**: чипом **CoreCell**, обеспечивающим разгон до **15%** и софтом **LiveUpdate 3**, позволя-



В **K8N Neo2 Platinum** встроены интересные фирменные технологии **MSI**.

Сравнительная таблица чипсетов

Производитель	NVIDIA	SiS	VIA
Северный мост	nForce3 Ultra	SiS755FX	K8T800 Pro
Поддержка CPU	Athlon 64 и FX, Sempron	Athlon 64 и FX, Sempron	Athlon 64 и FX, Sempron
Поддержка сокета	Socket 754, 939	Socket 754, 939	Socket 754, 939
HyperTransport	800 МГц, 1 ГГц	800 МГц, 1 ГГц	800 МГц, 1 ГГц
Графический интерфейс	AGP 3.0 / 8x	AGP 3.0 / 8x	AGP 3.0 / 8x
Архитектура	Один чип	Два чипа	Два чипа
Связь между чипами	-	MuTIO1066 Мбайт/с	Ultra V-Link1066 Мбайт/с
Южный мост	-	SiS964/965	VT8237, VT8251
PCI	6x PCI 2.3	6x PCI 2.3	6x PCI 2.3
Звук	AC'97 2.1 7.1-канальный	AC'97 2.3	AC'97 2.3 (Vinyl 6-канальный), PCI Audio (Vinyl 8-канальный)
Сеть	Встроенный гигабитный Ethernet+ межсетевой экран	MII 100 Мбит/с	Встроенный 100 Мбит/с, выделенный VIA Velocity Gigabit
Порты накопителей	2x UltraATA 1334x SATA-150	2x UltraATA 1334x SATA-150	2x UltraATA 1332x SATA-150
Поддержка RAID	RAID 0, 1, 0+1	RAID 0, 1, JBOD	RAID 0, 1, JBOD
USB	8x Hi-Speed USB	8x Hi-Speed USB	8x Hi-Speed USB

Тестовая конфигурация

Процессоры AMD	
Socket 939	Athlon 64 3800+ (2,4 ГГц, 128/1024 кбайт кэша)
Память	
DDR400 (200 МГц)	2x 512 Мбайт Corsair TwinX1024-3200XL
Материнские платы	
NVIDIA nForce3 Ultra	MSI K8N Neo
SiS755FX	Эталонная плата SiS
VIA K8T800 Pro	ASUS A8V Deluxe
Общее аппаратное обеспечение	
Графическая карта	ATi Radeon 9800XT, 256 Мбайт DDR
Жесткий диск	Western Digital WD740 Raptor Serial ATA
DVD/CD-ROM	MSI MS-8216 16x DVD-ROM
Программное обеспечение	
Графический драйвер	ATI Catalyst 8-02-040515a
Драйверы платформы NVIDIA	nForce 4.27
Драйверы платформы SiS	SiS AGP 1.17e, SiS IDE 2.04a, SATA 2.00
Драйверы платформы VIA	Hyperion 4in1 4.51
DirectX	9.0b
ОС	Windows XP Professional SP1

ющим обновлять драйверы и BIOS через интернет. Еще одной фишкой платы является PCI-слот **MSI Communication Slot** — в него можно установить карту беспроводного доступа **MS54G2**.

Дешево, но сердито: SiS755FX

Чипсет **SiS755FX** является немного улучшенной версией **SiS755**-го. Теперь он поддерживает шину **HyperTransport** с частотой **1 ГГц**. Двухчиповое решение обеспечивает высокий уровень гибкости: в ближайшие недели появится новый южный мост **SiS965**, в котором будет реализовано четыре порта **Serial ATA** вместо двух, контроллер гигабитного **Ethernet** и два слота **PCI Express x1**. В будущем и северный мост будет обновлен. Его

вать все передовые функции — четыре порта **Serial ATA** с функцией **RAID** и **NCQ**, два слота **PCI Express x1**. VIA предложит еще и новый звуковой контроллер **8251** с технологией **High Definition Audio**. Новый южный мост будет соединен с северным по интерфейсу **VIA V-Link (8x)**. Гигабитный **Ethernet**-контроллер будет доступен по-прежнему только в виде дополнительного чипа.

ТЕСТОВАЯ ПЛАТА: ASUS A8V DELUXE

В тестировании приняла участие материнская плата **A8V Deluxe** от **ASUS**. Инженеры неплохо поработали над платой и расширили ее функциональность. Поскольку **VT8237** может работать только с двумя портами **SATA**, был добавлен дополнительный контроллер с поддержкой двух портов **SATA** и одного канала **UltraATA 133**. Кроме этого был установлен контроллер **FireWire**.

A8V Deluxe выгодно отличается от

других плат для Socket 939 наличием модуля **Wireless LAN**, который включен в комплект поставки. Вместе с ним

прилагается антенна с кабелем длиной **120 см**. Модуль **WLAN** поддерживает стандарты **802.11g/b**.

Заключение: выбирайте по функциям

Все системы мы тестировали в **PC Mark 2004**, **AquaMark3**, **WinRAR**, играх **X2 — The Threat**, **Unreal Tournament 2004** при разрешении **1024x768**.

Результаты тестирования не позволяют выявить однозначного победителя. Конечно, отличия в производительности есть, но на практике разница невелика. Платы на **nForce3 Ultra** занимают верхний ценовой уровень. Их главный плюс — большое количество функций. Только этот чип оснащен встроенным контроллером гигабитного **Ethernet** с аппаратным межсетевым экраном. Добавим к этому четыре порта **Serial ATA** и два канала **UltraATA 133**. Если все эти опции для вас не критичны, то можно взять более простую материнскую плату на чипсете от **VIA** или **SiS**.

В плане разгона мы так и не нашли победителя. **VIA** обеспечивает фиксированное соотношение **AGP** и **PCI**, позволяя легко увеличивать частоту процессора **Athlon 64** без влияния на остальные компоненты системы. Но эта функция пока еще плохо освоена производителями материнских плат и работает нестабильно. Платы на основе **SiS755FX** стоят недорого и для разгона практически не годятся, но в штатных условиях работают без сбоев.



SiS755FX — добротная рабочая лошадка.

место займет чип **SiS756** с поддержкой графического слота **PCI Express x16**. Для тестирования мы использовали эталонную плату от **SiS**.

VIA K8T800 Pro

Чипсет **K8T800 Pro** является почти тем же **K8T800**, за исключением того, что он поддерживает **Socket 939** и шину **HyperTransport 1 ГГц**.

Подобно **SiS**, **VIA** также разрабатывает новый южный мост **VT8251**, который будет поддержи-



Комплект поставки и функциональность **A8V Deluxe** как всегда на высоте — в лучших традициях **ASUS**!

В конце года должны появиться новые версии чипсетов, так что ситуация на рынке для **Socket 939** должна измениться. Новые платы вряд ли будут быстрее этих, но мы вправе ожидать появления новых передовых функций. Таких, например, как шина **PCI Express** для карт расширения и для видеокарты.

Результаты тестирования

	NVIDIA nForce3 Ultra	SiS755FX	VIA K8T800 Pro
PC Mark 2004 — CPU	4504	4526	4525
PC Mark 2004 — Memory	5005	4904	5599
PC Mark 2004 — Overall	4780	4808	4852
WinRAR 3.30 (сек)	247	240	245
AquaMark3 (1024x768, 32 бита, FPS)	112,1	112,8	114,7
Unreal Tournament 2004 (1024x768, 32 бита)	67,4	66,8	68,5
X2 — The Threat (1024x768, 32 бита)	154,9	163,6	162,0



SEMPRON — НАШ ОТВЕТ CELERON D

Обзор новой бюджетной платформы от AMD

Дмитрий Чеканов

Семейство чипов **Athlon** всегда относилось к классу hi-end процессоров. Тогда как на бюджетный рынок был направлен **Duron**. Однако со временем **Athlon XP** для **Socket A** сдал свои позиции, и сейчас эти процессоры используются для бюджетных систем. Маркетологов AMD это не очень устраивало, и в результате появилось новое имя на рынке — **Sempron**. Эти процессоры придут на смену **Athlon XP** и продолжат развивать платформу **Socket A**. Главным ее конкурентом станут процессоры серии **Celeron** от **Intel**.

Не так давно **Intel** выпустила **Celeron D**, который базируется на ядре **Prescott** с объемом кэша второго уровня **256 Кбайт**. Его тактовые частоты достигают **2,8 ГГц**, при этом системная шина работает на **533 МГц**. Следующим этапом развития бюджетной линейки процессоров станет появление **Celeron** для сокет **LGA 775** с частотами до **3,46 ГГц**. Эти процессоры появятся в нынешнем году и получат в названии суффикс **"J"**. Их другими отличительными чертами станут функции **XD-Bit** (защита от выполнения вредоносных программ) и **Thermal Monitoring 2** (позволяет снижать частоту и напряжение процессора во время работы — аналог **Cool & Quiet** от **AMD**). В это же время появятся и новые чипсеты — **i915G/GV** (**GV** — без слота **PCI Express x16**) и **i910GL** (без **DDR2 SDRAM**). Все материнские платы с использованием этих наборов логики будут поддерживать шину **PCI Express**, **Serial ATA** с технологией **NCQ** (очередь команд), **RAID** и мощную звуковую систему.

Intel поступает очень разумно — все современные функции стали неотъемлемой частью чипсетов, даже бюджетных. Покупая сегодня платформу **LGA 775** и **Celeron D**, завтра вы сможете спокойно поменять процессор на полноценный **Pentium 4**.

Sempron: пристальный взгляд

С появлением **Sempron** компания **AMD** не отказалась от системы рейтингов. В таблице «Технические характеристики процессоров **Athlon XP** и **Sempron**» мы привели все доступные ныне модели. Процессоры, которые уже официально не поставляются, мы не стали указывать.

Линейка **CPU Sempron** не достигает очень высоких тактовых частот. Вероятно, это было сделано для того, чтобы сохранить высокий выход годных кристаллов. К тому же обратите внимание на **Sempron 3100+** — он предназначен для **Socket 754**. Этот процессор является упрощенной модификацией

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ ATHLON XP И SEMPRON				
Разъем	Ядро	Системная шина	Тактовая частота	Рейтинг
Процессоры Athlon XP				
Socket A	Thorton и Thoroughbred-A	266	1,67	2000+
Socket A	Thorton и Thoroughbred-A	266	1,80	2200+
Socket A	Thorton и Thoroughbred-B	266	2,00	2400+
Socket A	Barton	333	1,83	2500+
Socket A	Barton	333	1,92	2600+
Socket A	Thoroughbred-B	333	2,17	2700+
Socket A	Barton	333	2,08	2800+
Socket A	Barton	333	2,17	3000+
Socket A	Barton	400	2,10	3000+
Socket A	Barton	400	2,20	3200+
Процессоры Sempron				
Socket A	Thoroughbred-B	333	1,67	2400+
Socket A	Thoroughbred-B	333	1,75	2500+
Socket A	Thoroughbred-B	333	1,83	2600+
Socket A	Thoroughbred-B	333	2,00	2800+
Socket 754	Paris	HT1600	1,80	3100+

ЧИПСЕТЫ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ SEMPRON				
Чипсет	ALi	NVIDIA	SiS	VIA
Socket AРаздельная графика	-	nForce2 Ultra 400 / Gb	SiS748 (один канал)	KT880KT600 (один канал)
Socket AВстроенная графика	-	Линейка nForce2 с северным мостом IGP	SiS741 (один канал)	-
Socket 754Раздельная графика	M1689	Линейка nForce3	SiS755/FX	K8T800
Socket 754Встроенная графика	-	-	SiS760	K8M800

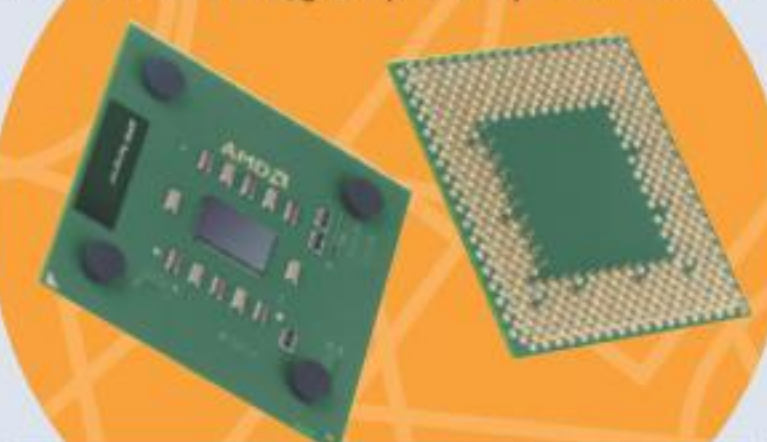
полноценного **Athlon 64**. Единственные отличия — уменьшенный до **256 Кбайт** размер кэша второго уровня и отсутствие **64-битных** расширений.

AMD решила не менять **CPUID**, чтобы сохранить совместимость между **Sempron** и огромным количе-

ством системных плат под **Socket A**. Новая торговая марка, по сути, является переименованным **Athlon XP**. Если вас не волнует, что материнка во время загрузки показывает старое доброе «**Athlon XP**», вам даже не придется обновлять **BIOS**.

Постепенно **Sempron** полностью вытеснит **Athlon XP**. Первыми жертвами станут все модели с рейтингом до **2700+**. Более быстрые модели **Athlon XP** будут доступны до конца третьего квартала, а затем и они будут преданы забвению.

Основой новых **Sempron** стало ядро **Thoroughbred-B**. Многие читатели будут удивлены, почему **AMD** не выбрала ядро **Barton**, которое лучше. Причина такого решения проста: кристалл **Thoroughbred-B** занимает площадь лишь **84 мм²**, а **Barton** отнимает на **20%** больше — целых **101 мм²**. Кроме того, максимальное тепловыделение у **Barton** выше, чем у **Thoroughbred-B** — **74,3 Вт** про-



Sempron многим понравится, особенно ценой.

тив 68,3 Вт (~10%) соответственно. Подобная разница может показаться незначительной, но это позволило AMD максимально снизить себестоимость производства.

КАЖДОМУ ПРОЦЕССОРУ — СВОЮ СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ

Платформа Socket A сегодня по-прежнему хорошо продается, и секрет здесь прост — хорошее соотношение цена/производительность. На рынке есть быстрые чипсеты типа NVIDIA nForce2 Ultra 400 Gb и VIA KT880 с поддержкой Serial ATA и гигабитного Ethernet (у nVidia). Но у Intel есть хороший ответ в лице чипсетов поколения i91x.

Чипсет i915G в паре с памятью DDR/DDR2 SDRAM и процессором Celeron D на 2,8 ГГц сможет обогнать nForce2 IGP и Sempron 2800+ (топовую



Слева находятся "старые" ядра, а справа — обновленные. Athlon XP становится Sempron без каких-либо изменений, а Athlon 64 с удаленной поддержкой 64-битных вычислений и урезанным кэшем превращается в топовую модель для Socket 754.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ			
	AMD Sempron 2800+ (Socket A)	AMD Sempron 3100+ (Socket 754)	Intel Celeron D 335 (Socket 478)
PC Mark 2004 — CPU	3299	3339	3682
PC Mark 2004 — Memory	2260	3171	3479
PC Mark 2004 — Overall	3108	3544	3058
WinRAR 3.30 (Кбит/с)	269	415	259
Quake 3 Team Arena (640x480, 32 бита, интегрированная графика)	143,1	172,2	56,5
Unreal Tournament 2004 (1024x768, 32 бита, FlyBot, GeForce FX 5900 Ultra)	32,6	36,8	28,1
X2 — The Threat (1280x1024, 32 бита, низкая детализация, GeForce FX 5900 Ultra)	47,5	56,5	44

модель для Socket A). А в конце года ATI должна выпустить набор логики RS400 для Pentium 4, который будет использовать более мощное графическое ядро, нежели у i915G. Чипсет i915GV будет продаваться без слота PCI Express x16, но с интегрированной графической системой GMA 900. Для самого дешевого рынка припасен i910GL без поддержки DDR2 SDRAM. Вдобавок ко всему, Intel уже планирует снизить цены на свои чипсеты после выпуска Celeron D для LGA 775.

Ребята из AMD ситуацию хорошо понимают. Ответным их ходом стало появление процессора



Sempron для Socket 754 базируется на ядре Paris, которое представляет собой упрощенную версию Athlon 64 (Newcastle).

Sempron 3100+ с ядром Paris для платформы Socket 754. Paris, по сути, является обычным процессором Athlon 64 на базе Newcastle с технологией Cool & Quiet, NX-Bit, но с кэшем 2-го уровня 256 Кбайт и без 64-битных расширений.

Мы решили свести в таблицу "Чипсеты для процессоров Sempron" все наборы логики для нового семейства бюджетных чипов. Среди доступных на сегодняшний день чипсетов для Socket A только nVidia предлагает двухканальный набор логики с интегрированной графикой. Кроме того, графический движок GeForce остается одним из лучших, хотя он поддерживает только DirectX 8. У тайваньской VIA есть набор логики с сопоставимой производительностью и с поддержкой двухканальной памяти — KT880. Однако он не может похвастаться наличием встроенного графического ядра. У SiS все хуже. Единственное, что они могут предложить, — чипсет SiS748 с одним каналом памяти и без интегрированного ядра.

Выбор чипсетов для Socket 754 гораздо богаче. Что касается интегрированной графики, то и у SiS, и у VIA уже есть соответствующие решения — SiS760 и K8M800. Если брать наборы логики с дискретной графикой, здесь можно выбирать продукты от четырех производителей. И у каждого есть свои плюсы и минусы.

Тестирование

Мы сравнили Sempron 2800+ для Socket A и Celeron D 335 на частоте 2,8 ГГц. Также добавили результаты тестов процессора Sempron 3100+ для Socket 754. Впрочем, 3100+ не следует напрямую сравнивать с другими моделями Sempron, поскольку он не принадлежит к дешевому сегменту.

Тестирование мы проводили в PC Mark 2004, WinRAR, играх Quake 3 Arena, Unreal Tournament 2004 и X2 — The Threat от Enlight. Стоит сразу уточнить, что производительность в Q3A мы замеряли, используя встроенное графическое ядро системных плат. В остальных играх мы уже пользовались услугами видеокарты Asus V9950 (NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra 128 Мбайт DDR SDRAM).

Заключение

В большинстве приложений процессор Sempron обходит Celeron D. Интегрированное графическое ядро у nForce2 Ultra 400 обеспечивают большую скорость, чем Intel i865G, — и это при такой же или даже меньшей цене. Впрочем, 3D-производительность встроенного ядра в обоих случаях все равно низкая.

Для успеха на рынке бюджетных систем компаниям необходимо постоянно выжимать максимум из существующих продуктов. Именно поэтому AMD и предложила Sempron. И похоже, затея удалась. Новые процессоры стоят недорого, но при этом они позволяют и дальше успешно развиваться платформе Socket A.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессоры

Socket A	AMD Sempron 2800+ (2,0 ГГц, 256 Кбайт L2)
Socket 754	AMD Sempron 3100+ (1,8 ГГц, 256 Кбайт L2)
Socket 478	Intel Celeron D 335 (2,8 ГГц, 256 Кбайт L2)

Материнские платы

Socket A	Asus A7N8X/400-VM (NVIDIA nForce2 Ultra 400)
Socket 754	MSI K8T Neo V 1.0 (VIA K8T800)
Socket 478	Asus P4P800-VM (i865G)

Память

Один канал	1x 512 Мбайт Corsair CMX512-3200LL
Два канала	2x 256 Мбайт Infineon HYS64D32300GU-6-C

Общее аппаратное обеспечение

Звуковая карта	Встроенный звук
Графическая карта	Asus V9950 (NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra 128 Мбайт DDR SDRAM)
Жесткий диск	Western Digital WD800JB (80 Гбайт, кэш 8 Мбайт, 7200 об/мин)
DVD/CD-ROM	MSI MS-8216 16x DVD

Программное обеспечение

Драйверы чипсета NVIDIA	Forceware 4.27
Драйвер графики NVIDIA	Forceware 61.76
Драйвер графики Intel	Graphics Media Accelerator 14.5
Драйверы чипсета Intel	Chipset Installation Utilities 6.0.1.1002
Драйверы чипсета VIA	Hyperion 4.51
DirectX	9.0c
ОС	Microsoft Windows XP Professional SP1

НОВИНКИ РЫНКА

Иван Нечесов

MaxSelect Mission A7Wide

Во втором квартале этого года компания MaxSelect представила целый ряд ноутбуков своего производства. Главным плюсом новинок стала невысокая цена наряду с хорошими техническими характеристиками. И вот, наконец, одна из самых интересных моделей ноутбуков MaxSelect добралась до российских магазинов. Речь идет о мобильном компьютере Mission A7Wide. Вместо сердца у него процессор AMD Athlon XP 1900+. За обработку и вывод изображения отвечает видеокарта на основе мобильной версии графического процессора ATI Radeon 9600 с четырьмя пиксельными конвейерами и полной поддержкой DirectX 9.0. Объем видеопамати — 64 Мбайт. Новинка оснащена Wi-Fi адаптером для работы в сетях стандарта 802.11g. Информация хранится на винчестере емкостью 40 Гбайт (скорость вращения шпинделя — 5400 оборотов в минуту). Объем оперативной памяти — 256 Мбайт. Очень приятное впечатление оставляет широкоформатный ЖК-дисплей с диагональю 15,4 дюйма. Оптимальное разрешение экрана — 1280x800 пикселей.

Конфигурацию ноутбука можно изменять. Есть возможность



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

замены процессора и установки жесткого диска "вместительностью" до 80 Гбайт, а также увеличения объема оперативной памяти.

На передней панели ноутбука расположен инфракрасный порт, а также индикаторы питания, зарядки и работы сети Wi-Fi. Клавиатура имеет 89 клавиш, две из которых можно программировать для запуска выбранных приложений. Справа и слева от клавиатуры находятся два небольших динамика. Встроенный кард-ридер пораду

ет владельцев цифровых устройств с флэш-накопите

лями стандарта

Secure Digital,

MultiMedia Card,

Smart Media и

Memory Stick. Мобильный ком

пьютер работает под управлением операцион

ной системы Linux, которая с каждым днем становится все

популярнее.

В комплект поставки Mission A7Wide входят сам ноутбук, адаптер питания, аккумулятор, компакт-диск с драйверами и руководство пользователя.

Технические характеристики ● **Дисплей:** ЖК-экран с диагональю 15,4 дюйма (разрешение — 1280x800, WXGA) ● **Процессор:** Athlon XP1900+ (частота системной шины — 266 МГц) ● **Чипсет:** SiS746FX/SiS963 ● **Оперативная память:** 256 Мбайт DDR400 ● **Жесткий диск:** 40 Гбайт (5400 об/мин) ● **Привод оптических дисков:** встроенный, DVD-CDRW ● **Видеокарта:** ATI Mobility Radeon 9600 (M10), 64 Мбайт ● **Кард-ридер для флэш-карт:** SD, MMC, SM и MS ● **Связь с другими устройствами:** ИК-порт (IrDA), Firewire (IEEE 1394), USB ● **Разъемы:** четыре порта USB 2.0, цифровой (S/PDIF) и линейный аудиовыходы, FireWire (IEEE 1394) порт, разъем сетевого интерфейса, порт модема, разъем PCMCIA, S-Video и D-Sub выходы, параллельный порт, а также гнездо для подключения микрофона ● **Аккумулятор:** 4400 мАч, 14,8 В ● **Время автономной работы:** 3 часа ● **Габариты:** 357x255x28 мм ● **Вес:** 3,1 кг

Что?	ноутбук
Почему?	отличный экран, встроенный кард-ридер, "крутая" видеокарта и стильный внешний вид
Сколько?	\$1270
Где?	www.kns.ru

Acorn Sprinter@ADSL LAN100/400

Сегодня сложно найти человека, который бы ни разу не слышал о возможности подключения к Сети с помощью ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line). Относительно новая технология распространяется повсеместно и вытесняет устаревший "интернет по обычному модему". Счастливицы, имеющие возможность подключения к такой линии, могут наслаждаться скоростью передачи данных до 8 Мбит/с при относительно невысоких ценах за трафик.

Несмотря на то, что скорость работы интернета зависит в большей степени от линии и провайдера, к выбору ADSL-модема стоит подойти внимательно. Как вариант можно рассмотреть Sprinter@ADSL LAN100/400 от компании Acorn. Одним из основных плюсов данной модели является возможность работы в качестве маршрутизатора, что позволяет подключать к интернету несколько компьютеров одновременно. Девайс поддерживает протоколы маршрутизации IP routing-RIPv2, Static routing, DHCP, NAT, NAPT, ICMP и IGMP. Но

винка может подключаться к ПК через порты USB и Ethernet. Драйвера для модема устанавливать не нужно — система сама найдет и распознает устройство. Все настройки осуществляются через web-интерфейс. А встроенные средства защиты от сетевых атак помогут защитить компьютер от нежелательного вторжения.

В комплекте с модемом поставляются: блок питания, USB-шнур, Ethernet-кабель, сплиттер для телефонной линии, а также компакт-диск с драйверами и руководством пользователя.



Что?	внешний ADSL-модем
Почему?	возможность разделения доступа в интернет для нескольких ПК
Сколько?	\$69 (LAN100), \$79 (LAN400)
Где?	www.acorn.ru

Технические характеристики ● **Поддерживаемые протоколы:** PPP over ATM (RFC 2364), PPP over Ethernet (RFC 2516), Bridged/Routed Ethernet over ATM (RFC 2684/1483), IP over ATM (RFC 1577), PPP over Ethernet (RFC 2516) ● **Протоколы маршрутизации:** IP routing-RIPv2, Static routing, DHCP, NAT, NAPT, ICMP, IGMP ● **Соответствие стандартам:** ADSL Full-rate ANSI T1.413 issue 2, ITU G.dmt (G.992.1), G.lite (G.992.2) ● **Интерфейс:** порт USB, до четырех портов Ethernet IEEE 802.3 10/100Mbps (LAN100/LAN400) ● **Потребляемый ток:** 800 мА (9В) ● **Скорость приема информации:** до 8 Мбит/с ● **Максимальная скорость передачи данных:** 1 Мбит/с ● **Габариты:** 170x135x25 мм

Gigabyte GA-8I915G Pro

С момента представления платформы LGA 775 прошло не так много времени, тем не менее на рынке сегодня представлено огромное количество материнских плат для новых процессоров. Поэтому проблема выбора достойного решения стоит довольно остро. На полках магазинов совсем недавно появилась плата Gigabyte GA-8I915G Pro, которая отлично подойдет для высокопроизводительного игрового компьютера. Новинка построена на основе набора системной логики i915P/ICH6R и поддерживает новейшие процессоры Intel

под новый разъем. Материнская плата поддерживает до 4 Гбайт оперативной памяти DDR SDRAM PC3200, для установки которой есть четыре разъема. За звук отвечает встроенный восьмиканальный аудиокодек C-Media 9880, которого большинству геймеров хватит с лихвой.

Производители реализовали возможность аппаратного определения и отчета об открытом корпусе, напряжении на входе, питании центрального процессора и скорости вращения вентиляторов. Габариты Gigabyte GA-8I915G Pro — 305x244 мм. Покупателю придется выложить за новинку \$149.



Технические характеристики • **Поддерживаемые процессоры:** Intel Pentium 4 в форм-факторе LGA 775 • **Чипсет:** i915P/ICH6R • **Частота системной шины:** 800/533 МГц • **Оперативная память:** четыре слота для планок памяти DDR400 (максимальный объем — 4 Гбайт) • **Встроенные контроллеры:** Gigabit Ethernet адаптер Marvell 8001 и контроллер IEEE 1394 • **Разъемы:** один разъем PCI Express x16, три — PCI Express x1 и два — PCI, LPT- и COM-порты, 4 порта USB 2.0, три канала UltraATA 133 (с поддержкой RAID-массивов уровня 0, 1, 0+1), четыре порта Serial ATA, шесть аудиоразъемов и два гнезда PS/2 • **Звуковой кодек:** C-Media 9880, восьмиканальный • **Габариты:** 305x244 мм

Что?	материнская плата
Почему?	поддерживает все новые видеокарты и процессоры
Сколько?	\$149
Где?	www.usn.ru

The Complete DVD Solution

DVD+R DVD+RW DVD-R DVD-RW DVD+RAM



ПЕРВЫЕ В СКОРОСТНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

Мировые исследования и развитие в сочетании с инженерным опытом предоставляют нам возможность усовершенствовать DVD-технологии.

Тесные контакты с производителями комплектующих выводят нас на первые позиции мирового рынка современных технологий и скоростных записывающих DVD-приводов, которые совместимы с широким спектром прочего оборудования. Наша репутация как лидеров только выигрывает от поставки высококачественных носителей информации во все DVD-форматы

VERBATIM - shaping the future of DVD



SERL

Advanced
AZO

Verbatim

www.verbatim-europe.com

www.verbatim.ru

ASUS Extreme AX800XT/2DT

Видеокарта ASUS Extreme AX800XT/2DT построена на базе графического процессора ATI Radeon X800XT. Этот чип, напомним, является флагманом линейки решений канадской компании. Он содержит в себе 180 миллионов транзисторов, работает на скорости 500 МГц. Тактовая частота памяти GDDR3 составляет 1000 МГц. Видеокарта полностью поддерживает программные интерфейсы DirectX 9.0c и OpenGL 1.5. Плата оборудована ТВ-выходом S-Video для вывода картинки на большой экран, а также интерфейсами DVI-I и D-Sub.

Инженеры компании ASUS реализовали в новинке ряд фирменных технологий, среди которых GameFace Live (для аудио/видео связи в реальном времени), VideoSecurity Online (для создания собственной системы видеонаблюдения) и HyperDrive (для динами-



ческого увеличения рабочей частоты ядра и памяти). Система охлаждения SmartCooling поддерживает оптимальную температуру при низком уровне шума.

В коробочке с видеокартой лежат адаптер ТВ-выхода, переходник DVI-to-VGA, 0,3-мегапиксельная веб-камера, а также диск с программным обеспечением и драйверами на видеокарту. Логично предположить, что ASUS Extreme AX800XT/2DT рассчитана на сектор дорогостоящих решений. Цена в \$680 — яркое тому подтверждение.

Технические характеристики ● **Графический процессор:** ATI Radeon X800XT ● **Объем видеопамати:** 256 Мбайт ● **Частота ядра:** 500 МГц ● **Частота памяти:** 1000 МГц ● **RAMDAC:** 400 МГц ● **Максимальное разрешение:** 2048x1536 ● **Интерфейс:** PCI Express x16 ● **Выходы:** DVI-I, D-Sub и S-Video ● **Габариты:** 357x255x28 мм

Что?	видеокарта на базе Radeon X800XT
Почему?	очень производительная плата для привередливых игроков
Сколько?	\$600
Где?	www.oldi.ru

Hewlett-Packard Flat L1730

Компания Hewlett-Packard начала продажи недорогого ЖК-монитора с диагональю экрана 17 дюймов. Новинка призвана получить известность под названием Flat L1730. Несмотря на относительно невысокую цену, монитор обладает хорошими техническими характеристиками. Прежде всего хотелось бы отметить поддержку разрешения 1280x1024, а также наличие как аналогового, так и цифрового входа. Скорость отклика матрицы составляет 25 мс. В корпус монитора встроены стереофонические громкоговорители мощностью 2 Вт. Углы обзора по горизонтали — 160 градусов, по вертикали — 140 градусов. В режиме ожидания новинка потребляет всего 2 Вт энергии; максимальное энергопотребление — 50 Вт.

В жертву Flat L1730 не придется приносить большую часть компьютерного стола — устройство занимает очень мало места. При желании монитор можно повесить на стену с помощью обычного 100-мм кронштейна. Габариты устройства — 463x420x209 мм. Вес — 9 кг. Не забудьте забрать аудио- и видеокбели, которые входят в комплект поставки Flat L1730.



Технические характеристики ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 (SXGA) ● **Размер по диагонали:** 17 дюймов ● **Видимая область:** 432 мм по диагонали ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контраст:** 450:1 ● **Среднее время отклика:** 25 мс ● **Угол обзора по вертикали/по горизонтали:** 140/160 ● **Шаг пикселя:** 0,264 мм ● **Потребляемая мощность в режиме сохранения энергии:** 2 Вт ● **Максимальное энергопотребление:** 50 Вт ● **Габариты:** 463x420x209 мм ● **Вес:** 9 кг

Что?	17-дюймовый ЖК-монитор
Почему?	компактный монитор с отличными техническими характеристиками
Сколько?	\$514
Где?	www.hpplaza.ru

MSI 915G Combo-FR

В последнее время модно комбинировать казалось бы несовместимые «вещи» в одном устройстве. Недавно мы писали о материнской плате с двумя сокетами, а сегодня в центре внимания системная плата MSI 915G Combo-FR, оснащенная двумя разъемами под память DDR SDRAM и двумя слотами для планок DDR2 SDRAM. Разумно предположить, что владельцу платы придется выбирать — либо «старенькая» DDR, либо дорогая DDR2. Если одновременно установить планки памяти DDR и DDR2 — система работать не будет. По этой причине, несмотря на наличие четырех слотов, максимальный объем оперативной памяти составляет 2 Гбайт — этого более чем достаточно для игр.

В основе MSI 915G Combo-FR лежит набор системной логики Intel Grantsdale i915P с поддержкой интерфейса PCI Express. Для установки процессора есть разъем Socket LGA 775, в который можно установить процессоры Pentium 4 с частотой системной шины 800 МГц. Материнская плата оснащена встроенным звуковым кодеком и сетевым контроллером Gigabit Ethernet Realtek RTL8110S.



Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Pentium 4 под разъем LGA 775 с частотой системной шины до 800 МГц ● **Системная логика:** Intel Grantsdale i915P ● **Оперативная память:** два разъема под память DDR400 и два — под DDR2-533 (максимальный объем — 2 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** контроллер Gigabit Ethernet на чипе Broadcom BCM5751 (Realtek RTL8110S) ● **Разъемы:** один слот PCI Express x16, два PCI Express x1 и три PCI-разъема, три порта ATA-133 и четыре канала Serial ATA, последовательный и параллельный порты, 8 портов USB2.0, два гнезда PS/2, сетевой разъем RJ45 ● **Звуковое решение:** восьмиканальный аудиокодек C-Media 9880L ● **Форм-фактор:** ATX (305x245 мм)

Что?	материнская плата под LGA 775
Почему?	наличие разъемов и под DDR-память, и под планки DDR2
Сколько?	\$134
Где?	www.usn.ru

Plantronics .Audio 90

С недавнего времени на прилавках наших магазинов можно встретить гарнитуру .Audio 90 от компании Plantronics. В глаза сразу же бросаются большие наушники новинки с мягкими прокладками — даже после ночи игровых баталий или нескольких часов прослушивания музыки уши будут чувствовать себя очень комфортно. Устройство оборудовано высокочувствительным микрофоном и может похвастаться улучшенным воспроизведением басов.

**ВМАНЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ**

Гарнитура подключается к разъему звуковой карты. На шнуре .Audio 90 есть пульт управления микрофоном и уровнем громкости в наушниках.

Для полного счастья можно купить специальный переключатель PC Headset Speaker Switch от той же Plantronics. Это устройство элегантно решает вечную проблему переключения сигнала между аудиокolonками и гарнитурой. Одним нажатием кнопки на корпусе новинки можно "тасовать" сигнал между наушниками и колонками. Правда, за такую полезную штуку придется выложить \$16.

Что?	мультимедиа-гарнитура
Почему?	очень удобные наушники с микрофоном
Сколько?	\$30 или \$46 (с переключателем аудиосигнала)
Где?	www.orangepc.ru

Технические характеристики • Диапазон воспроизводимых частот: от 20 до 2000 Гц • Сопротивление микрофона/динамика: 24 Ом • Чувствительность микрофона: -39 дБВ/Па • Диапазон частот: 100 - 8000 • Длина соединительного шнура: 2,9 метра • Соединительный разъем: 2x3,5-мм, вилка

Thrustmaster Nomad

С недавнего времени на прилавках компьютерных магазинов можно встретить небольшой кейс с интересной "начинкой". Компания Thrustmaster в наборе Nomad объединила цифровую 19-кнопочную клавиатуру, миниатюрную оптическую мышшь и эргономичные наушники-вкладыши. Что еще нужно для превращения стандартного мобильного компьютера в полноценный ПК?

Счастливый обладатель комплекта Nomad может навек забыть о неудобном "тачпаде" — оптическая мышшь из набора обладает разрешением 800 dpi и ни в чем не уступает своим коллегам для персональных компьютеров. Мини-клавиатура из набора подключается к USB-порту и превращает "урезанную" клавишу ноутбука в полноцен-

ную клавиатуру с отдельным блоком цифровых кнопок. Любители музыки оценят удобные эргономичные наушники из волшебного чемоданчика. Они обеспечивают высокое качество звука. Проще говоря, если вы хотите расширить функциональность своего мобильного друга — присмотритесь к решению Thrustmaster.



Что?	набор для ноутбуков
Почему?	практичный и полезный комплект в удобном кейсе
Сколько?	\$45
Где?	www.xitech.ru

SVEN®

www.sven.ru

ПОЧУВСТВУЙ ДИНАМИКУ

Акустические системы

- Hi-Tech style
- Вращающиеся цилиндры-сателлиты
- Деревянный сабвуфер с удобным управлением на лицевой панели
- Пульт ДУ
- Музыкальное звучание
- Различные цветовые варианты



SVEN SPS-910

- Встроенный трехканальный усилитель для сабвуфера и сателлитов
- Стереовход и 3D-функция
- Пульт дистанционного управления
- Магнитное экранирование
- Раздельное управление громкостью сабвуфера и сателлитов

SVEN HT-425

- Встроенный шестиканальный усилитель
- Входные сигналы AC-3, DTS и stereo
- Переключатель входов AC-3, stereo TV и AUX
- Возможно подключение к звуковой карте ПК, VCD, CD, проигрывателей и т.д.
- Магнитное экранирование
- Раздельное управление громкостью сабвуфера и сателлитов

<http://www.sven.ru>

Товар сертифицирован

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

NEXX NF-510

Совсем недавно на российском рынке появился стильный флэш-MP3-плеер NEXX NF-510. Он умеет воспроизводить файлы формата MP3, WMA, ASF и OGG. В распоряжении пользователя есть возможность выбора одного из пяти доступных вариантов настроек эквалайзера. Если ни один из вариантов не подойдет, можно создать свой собственный. Вся навигация по меню осуществляется с помощью джойстика. Среди доступных языков меню приятно видеть наш "великий и могучий". Новинка позволяет записывать радиопередачи в диапазоне FM по заранее составленному расписанию.

Также стоит отметить в NF-510



трехцветный OLED-дисплей. Особенность этого экрана в том, что изображение одинаково хорошо видно и в солнечный день, и в темную ночь. Особого внимания заслуживает корпус плеера, изготовленный из металлического сплава. С одной стороны, он предохраняет девайс от повреждений, с другой — внешнему виду особый стиль.

Источником питания служит встроенная аккумуляторная батарея, которую можно подзаряжать не только через USB-порт, но и от электросети с помо-

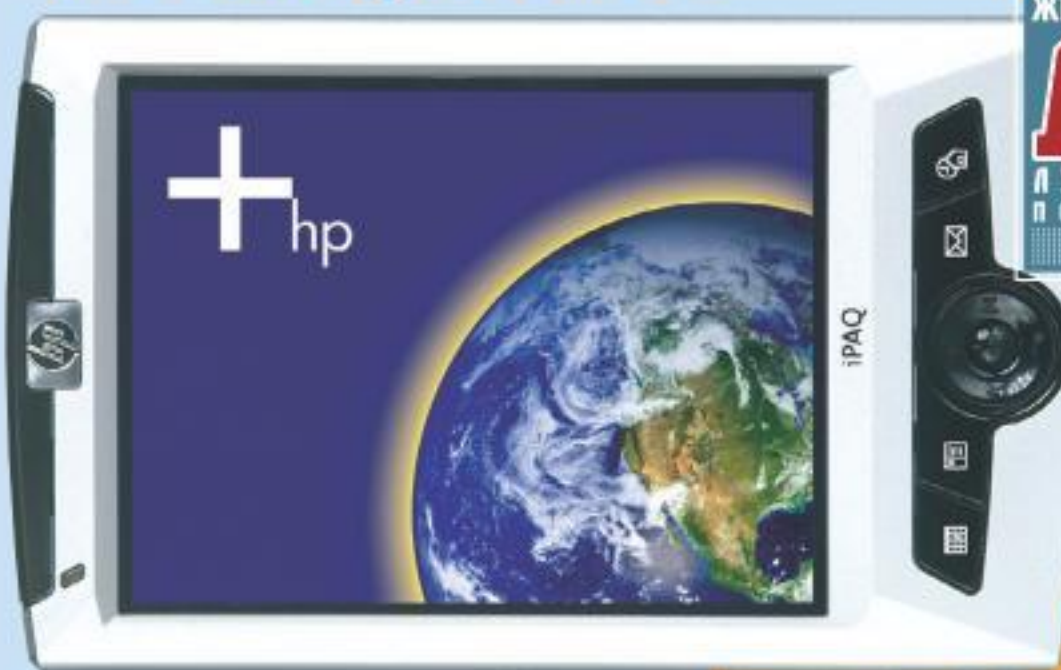
щью блока питания. На прилавках магазинов представлены модификации NF-510 со встроенной памятью объемом 256 и 512 Мбайт. Кстати говоря, плеер без труда справляется с ролью обычного флэш-брелока — свободное место можно забить любой информацией.

Технические характеристики

Дисплей: трехцветный OLED-экран
Встроенная память: 256 или 512 Мбайт
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, ASF и OGG Vorbis
Время работы без подзарядки: 18 часов
Поддержка русских ID3-тегов: есть
Комплект поставки: наушники, USB- и аудиокабель, спортивное крепление на руку, шнурок, чехол, блок питания, CD с программами
Габариты: 68x35x16 мм
Вес: 42,5 г

Что?	стильный MP3-плеер
Почему?	недорого и качественно
Сколько?	\$180, \$250 (256 Мбайт, 512 Мбайт)
Где?	www.nexxdigital.ru

HP iPAQ rz1710



установлена операционная система Microsoft Windows Mobile 2003 Professional Edition. Заряд

встроенного аккумулятора хватает на 7 часов работы.

Открыв коробочку с iPAQ rz1710 вы увидите адаптер, USB-шнур, стилус, компакт-диск с ПО и руководство пользователя. Опционально в комплект поставки поставляются флэш-карта

SD, Bluetooth-адаптер, а также пакет беспроводной связи для обмена данными и голосовой связи через сети GSM/GPRS.

Технические характеристики

Процессор: Samsung 2410 с тактовой частотой 203 МГц
Встроенная память: 32 Мбайт ПЗУ и 32 Мбайт ОЗУ
Флэш-карты: Secure Digital, SDIO и MMC
Источник питания: литий-ионный аккумулятор емкостью 1000 мАч
Среднее время автономной работы: 7 часов
Экран: цветной (64 тысячи оттенков) ЖК-дисплей с диагональю 3,5 дюйма
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 2003 Professional Edition
Размеры: 114x70x13 мм
Вес: 120 г

Что?	наладонник
Почему?	отличный КПК за смешные деньги
Сколько?	\$255
Где?	www.hpplaza.ru

В последнее время карманные компьютеры пользуются завидной популярностью. Особенно это касается западных стран, где у каждого второго есть КПК. В России дела обстоят по-другому, тем не менее все чаще и чаще встречаешь пользователей КПК и на наших улицах. По понятным причинам на российском рынке хотелось бы видеть побольше недорогих моделей. К таковым можно отнести новый наладонник iPAQ rz1710 от компании Hewlett-Packard. Это устройство, без сомнения, займет достойное место на прилавках магазинов.

В его основе лежит процессор Samsung 2410 с частотой 203 МГц. Пользователю предоставлено 64 Мбайт памяти (32 Мбайт ПЗУ + 32 Мбайт ОЗУ), которые можно расширить за счет флэш-карт стандартов Secure Digital, SDIO и MMC. Новинка оснащена 3,5-дюймовым дисплеем с разрешением 320x240 точек. iPAQ rz1710 может обмениваться информацией с другими устройствами по USB-интерфейсу или через ИК-порт. На КПК

Philips DVP721VR/14



Раз уж речь зашла о киномании, нельзя обойти вниманием и новый комбоплеер Philips DVP721VR/14, который может проигрывать практически все типы видеоносителей от VHS-кассет до DVD-дисков. Такое устройство, учитывая его вполне разумную цену, не помешает ни одному геймеру. Когда ваши домочадцы выгонят вас из-за компьютера в момент прохождения очередного уровня Doom III и всем колхозом усядутся смотреть новый голливудский блокбастер, вы поймете, о чем мы говорим.

Полный список форматов, поддерживаемых DVP721VR/14, выглядит следующим образом:

видео: DVD, DVD+R/RW, DVD-R/RW, VCD, SVCD, MPEG-4, DivX 3.11/4.x/5.x, VHS-кассеты;
аудио: Audio-CD, MP3-CD, CD-R и CD-RW.

Вдобавок плеер можно использовать как слайд-проектор для просмотра дисков с JPEG-картинками.

Для подключения к мониторам и телевизорам Philips DVP721VR/14 может использовать один из трех видеовыходов: RGB, Video или S-Video.

Что?	универсальный видеоплеер
Почему?	всеядный
Сколько?	\$270
Где?	www.btk.com.ru

Canon PowerShot A95



В семействе цифровых фотокамер Canon пополнение! На свет появилась модель **PowerShot A95**, призванная развить успех **A80**. Новинка оснащена сенсором с 5 миллионами эффективных пикселей, что позволяет делать качественные снимки с разрешением до **2592x1944**. Благодаря встроенному микрофону можно делать небольшие звуковые комментарии к фотографиям. Как и каждая уважающая себя камера, A95 предоставляет пользователю возможность записи видео с разрешением **640x480** (10 кадров в секунду) или **320x240** (15 кадров в секунду). Длительность

ролика ограничена 3 минутами. Снимки и видеоклипы можно просматривать на цветном ЖК-экране с диагональю 1,8 дюйма, который поворачивается на **360** градусов.

Камера подключается к компьютеру через **USB**-порт. Поддержка технологии **PictBridge** позволяет соединять устройство с принтерами для прямой печати фотографий или видеороликов. Новинка питается от 4 щелочных AA-батареек (опционально доступны аккумуляторы Canon NB-2AH), заряда которых хватает примерно на **140** снимков.

В комплект поставки Canon A95 входят: флэш-карта **CompactFlash** емкостью **32** Мбайт, четыре AA-батарейки, USB-кабель, а также CD с программами и драйверами. За дополнительную плату можно получить набор насадок для объектива, водонепроницаемый защитный футляр, блок питания и зарядное устройство.

Технические характеристики

Матрица: 1/1,8" ПЗС, 5 млн. эффективных пикселей
Объектив: трехкратный зум, фокусное расстояние 38-114 мм (в 35-мм эквиваленте)
Диафрагма: F2,8 / F4,9
Увеличение: 3-кратное оптическое и 4,1-кратное цифровое
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Карты памяти: Compact Flash Type I
ЖК-экран: 1,8-дюймовый TFT-дисплей (118000 пикселей) с переменным углом наклона
Максимальное разрешение снимков: 2592x1944 точек
Запись видео: 640x480 (10 кадров в секунду) или 320x240 (15 кадров в секунду)
Чувствительность: авто, ISO50, ISO100, ISO200, ISO400
Диапазон выдержек: 15 — 1/2000 с
Таймер: 10 с
Интерфейс: USB (Mini-B, PTP)
Габариты: 101x65x35 мм
Масса: 235 г

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	хороший экран, множество функций и модный дизайн
Сколько?	\$255
Где?	www.nt.ru

iRiver H300



Компания **iRiver** представила новое семейство MP3-плееров на основе жестких дисков. Речь идет о серии **H300**, которая сегодня включает в себя две модели — **H320** и **H340**. Изюминкой новинок стал великолепный ЖК-дисплей, способный отображать **260** тысяч цветов. Кроме того, производители неплохо поработали над пользовательским меню и внешним видом устройств. Впечатляют и технические характеристики

ки девайсов.

Плееры понимают все популярные форматы музыки: **MP3**, **WMA**, **ASF** и **OGG**. На экране устройств можно читать текстовые файлы и смотреть **JPEG/BMP**-картинки. Благодаря встроенному микрофону новинки можно использовать в качестве цифрового диктофона. Помимо всего прочего, в плеерах есть FM-приемник.

Основным отличием новинок стала вместительность встроенного винчестера. В распоряжении пользователя H320 будет **20** Гбайт дискового пространства; счастливый обладатель H340 сможет записать на свой плеер **40** Гбайт различной информации.

Плееры этой серии можно использовать как **USB**-хосты. Это значит, что фотографии с цифровой камеры вы сможете копировать на жесткий диск плеера без помощи компьютера. Правда, возможностью "прямого" подключения обладают только фотоаппараты от **Nikon**, **Olympus**, **FujiFilm** и **Pentax**.

Плееры питаются от встроенного литий-полимерного аккумулятора емкостью **1300** мАч, полного заряда которого хватает на **16** часов музыки нон-стоп. В комплект поставки iRiver H300 входят: пульт дистанционного управления, наушники, USB-шнур, компакт-диск с драйверами и набором программ, кожаный чехол, подставка и зарядное устройство на 220 вольт. За дополнительную плату в коробочку положат внешний микрофон и специальный кабель для подключения плеера к музыкальному центру или ресиверу.

Технические характеристики

Объем винчестера: 20 Гбайт (H320), 40 Гбайт (H340)
Экран: 2-дюймовый ЖК-дисплей (260000 цветов)
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, BMP, MP3, WMA, ASF, OGG и TXT
Соотношение сигнал/шум: 90 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Аккумулятор: встроенная литий-полимерная батарея, 1300 мАч
Среднее время автономной работы: 16 часов
Габариты: 62x103x22 (H320), 62x103x25 мм (H340)
Вес: 183 г (H320), 203 г (H340)

Что?	MP3-плеер с жестким диском
Почему?	много места для музыки и потрясающий экран
Сколько?	\$378 (H320), \$450 (H340)
Где?	www.powermag.ru

RoverMedia Aria DPC690FM

Российская компания **Rover Computers** порадовала меломанов представлением портативного MP3-плеера



RoverMedia Aria DPC690FM.

Изюминкой новой модели стал цветной экран с диагональю **1,9** дюйма. Хорошее впечатление оставляет стильный дизайн и компактные габариты устройства. Девайс умеет проигрывать звук в форматах **MP3**, **WMA** и **OGG**. Есть эквалайзер с настройками объемного звучания. Любители поиграть найдут в плеере несколько

интересных игр. Также на экране можно просматривать **JPEG**-картинки и использовать их в качестве заставки. Помимо всего прочего, новинка может записывать **MP3**-файлы с линейного входа, диктофона и **FM**-радио.

Новые плееры представлены на рынке в трех модификациях — со встроенной памятью **128** Мбайт, **256** Мбайт или **512** Мбайт. Литий-ионный аккумулятор устройства обеспечивает до **12** часов автономной работы. Батарею можно подзарядить от компьютера при подключении через **USB**-интерфейс. В комплект поставки RoverMedia Aria DPC690FM входят чехол,

наушники, руководство пользователя, USB-шнур и компакт-диск с ПО.

Технические характеристики

Поддерживаемые форматы: JPEG, MP3, WMA и OGG
Встроенная память: 128, 256, 512 Мбайт
Интерфейс: USB
Выходная мощность: 5 мВт x 2 (16 Ом)
Дисплей: цветной (4096 цветов) 1,9-дюймовый ЖК-экран
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Батарея: Li-Ion
Среднее время автономной работы: 12 часов
Размеры: 44x72x16 мм
Вес: 53 г

Что?	полноценный MP3-плеер с расширенными функциями
Почему?	цветной экран и отличные характеристики
Сколько?	\$160, \$190 или \$260
Где?	www.rovermedia.ru

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция КИТ Super 5780 от компании КИТ

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Очередным компьютером, побывавшим в нашей рубрике, стал **КИТ Super 5780** от одноименной компании "КИТ". Сама игровая система представляет собой сбалансированную конфигурацию, которая хоть и не относится к классу hi-end, тем не менее показывает очень неплохие результаты в современных играх.

Экстерьер

Для компьютера от "КИТа" был избран системный блок **3R System AIR**. Эта модель представляет собой хорошо проработанный MidITower с двумя встроенными вентиляторами (скорость вращения регулируется автоматически, в зависимости от температуры), блоком питания на **300 Вт**, многофункциональным экраном и дополнительными кнопками. В AIR можно устанавливать до трех термодатчиков и до 10 вентиляторов! Управлять всем этим добром будет несложно, так как на передней панели размещен ЖК-экран, который выводит всю необходимую информацию по температуре внутри компьютера и скорости вращения вентиляторов. С помощью кнопок вы сможете управлять этими параметрами.

На передней панели также находятся дополнительные USB-порты в количестве двух штук и опциональный IrDA-порт. Многим наверняка понравится лампочка с синей подсветкой на верхней части системника — она загорается, когда компьютер включен.

Интерьер

В основу системы была установлена материнская плата **Gigabyte GA-8IPE1000** на базе уже привычного чипсета **i865PE** от Intel. В этой системной плате есть все основные функции — четыре DDR-разъема (максимальный объем памяти — до 4 Гбайт),

порт **AGP 8x**, пять слотов **PCI**, возможность подключить 4 IDE-устройства и 2 жестких диска **Serial ATA**. Присутствуют и остальные стандартные порты — игровой, аудио-выход, **PS/2** и т.д. Звуковой платы в компьютере как таковой нет, есть только встроенный 6-канальный кодек **AC'97**. Остальная кон-

Конфигурация	
Корпус	3R System AIR
Процессор	Intel Pentium 4 3,0 ГГц (Prescott, 1024 Кбайт кэша 2-го уровня)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Gigabyte GA-8IPE1000 (i865PE)
Память	2x256 Мбайт PC3200 (400 МГц) Kingston
Видеокарта	Palit Daytona 5900XT 128 Мбайт (VGA, DVI, TV-Out)
FDD	3,5-дюймов 1,44 Мбайт
HDD	Seagate Barracuda 7200.7, Serial ATA, 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт кэш памяти
Оптический привод	NEC ND-2510A DVD±RW/CD-RW, IDE
Звук	Интегрированный кодек AC'97
Дополнительно:	Коврик и диск с полезным софтом
Цена (\$)	890

фигурация выглядит так — процессор **Intel Pentium 4 3,0 ГГц (Prescott)**, два модуля памяти **DDR SDRAM PC3200** объемом **256 Мбайт** каждый. Видеосистема тоже не подкачала, это довольно мощная карта **GeForce FX 5900XT** с **128 Мбайтами** памяти, аналоговый, **DVI-** и **TV-**выходами. В качестве дисковой системы был выбран винт **Serial ATA** — **Seagate Barracuda 7200.7** с объемом кэша **8 Мбайт** и дисковым пространством **120 Гбайт**. С помощью DVD-райтера **NEC ND-2510A** можно записывать как **CD-болванки**, так и диски стандарта **DVD±R/RW**.

Теперь самое время поговорить о комплектации: вместе с компьютером в коробку заботливые люди из "КИТа" вложили программный DVD-плеер **PowerDVD 5** от **CyberLink**, диск с полезным софтом (архиваторы, мультимедийные и системные утилиты), драйверами и игрушками, а также руководство пользователя. Для работы с системой на дисках вы найдете все необходимые драйвера и программы.

Тесты

Игровую станцию **КИТ Super 5780** мы тестировали в **FutureMark PCMark04**, **AquaMark3**, **Far Cry** и **Doom 3**. Игровые тесты проходили в разрешениях **640x480**, **800x600** и **1024x768**.

Тестировали комп в игре **Far Cry** с помощью утилиты **Far Cry Benchmark Utility 1.30**. Замер производительности в **Doom 3** происходил следующим образом — запускаем игру, выставляем уровень детализации (Low, Medium, High, Highest). После этого перезапускаем игру, чтобы изменения вступили в силу, и далее одновременно нажимаем кнопки **Ctrl + Alt + ~**. После чего появляется командная строка, в которой нужно набрать **timedemo demo1** и нажать клавишу **Enter**.

Собственно результаты тестов оказались весьма достойными. **Far Cry** игровая система прошла довольно спокойно, разве что при уровне детализации **Max** и **Ultra** в разрешении **1024x768** фрейм-рейт сильно упал. В **Doom 3** компьютер показал на удивление неплохие результаты, хотя о включении опций типа полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации в данном слу-

Результаты тестов в PCMark04

CPU	Memory	HDD
4631	4783	4243

Результаты тестов в AquaMark3

Scores	FPS
37557	37,56

Результаты тестирования в играх

Far Cry (Research demo)

	640x480	800x600	1024x768
Min	147,99	148,61	151,06
Max	56,81	44,96	30,75
Ultra	56,81	42,21	28,61

Результаты тестов Doom 3

Low Detail (640x480)	Medium Detail (640x480)	High Detail (800x600)	Highest Detail (1024x768)
69,6	69,1	48,9	29,4

чае и речи идти не может. Но в целом комп проявил себя достойно — при настройках **High Detail** можно вполне комфортно поиграть в **Doom 3**.

Резюме

Конфигурация **КИТ Super 5780** оказалась очень даже удачной. Если для вас главное — просто поиграть в современные игры, и вы не собираетесь заморачиваться на таких вещах, как анизотропная фильтрация и полноэкранное сглаживание, то эта игровая станция — для вас!

Подводя итоги, стоит еще раз напомнить о добротной комплектации компьютера, а также о трехлетней гарантии на ПК. Единственное, что можно посоветовать изменить в этой конфигурации, — поставить все ж таки **1 Гбайт** памяти и более мощную видеокарту с **256 Мбайтами**. Если вы готовы доплатить деньги за это, то система будет практически идеальной.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **КИТ** (тел. 777-66-55, www.kitcom.ru).





SyncMaster 173P – монитор
без кнопок на передней панели

SyncMaster 173P – монитор
без кнопок на передней панели



Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
©2003 Samsung Electronics Co. Ltd.



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

События на компьютерном рынке все не утихают. Наконец-то появились в продаже все самые ожидаемые железные новинки — последние модели видеокарт для шины AGP и PCI Express x16, память DDR2 SDRAM, множество новых процессоров и материнских плат под Socket LGA 775 и Socket 939.

Проще говоря — настало изобилие, наконец-то! И теперь нам предстоит разобраться в том, что к чему — какие компоненты брать, какую платформу выбрать и т.д.

Собственно, перейдем к самому интересному — к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов www.ultra-comp.ru и www.oldi.ru).

Дешево и сердито (категория "Меньше \$500"). В этой категории произошло довольно много изменений. Для AMD мы установили более навороченную плату DFI NFII ULTRA-AL на базе чипа nForce2 Ultra 400, для Celeron в качестве основы поставили инте-

ресную материнку ASRock P4I45PE+ — недорогая плата с Serial ATA RAID! Для обеих платформ мы поменяли много компонентов: выбрали стильный корпус Microtech Ultra Pro Grey, HDD Western Digital 800BB на 80 Гбайт, мышь с двумя колесиками A4 Tech WOP-49, и самое интересное — поставили 17-дюймовый монитор Samtron 78E от Samsung! В конце концов, сколько можно играть за маленьким 15-дюймовым монитором — он не достоин настоящего геймера!

Смерть тормозам (категория "Меньше \$1000"). Стоимость конфигураций компьютеров до \$1000 увеличилась, если сравнивать с прошлым номером "Игромании". Это произошло по нескольким причинам — для обеих систем использовали более дорогие и качественные системные платы, видеокарту на базе Radeon 9600XT с 256 Мбайт памяти, корпус от ASUS.

Если кому-то эта конфигурация не покажется достаточно крутой,

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 550 (Socket 775, Prescott, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	289,80
Материнская плата: DFI Lan Party 925X-T2 (Socket 775, i925X, DDR2, PCI-E x16, Sound, SATA RAID, GB Lan, ATX, Retail)	217,30
RAM: Samsung DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	302,40
HDD: Western Digital 1600SD RAID Edition 2x160 Гбайт, 7200 об/мин	216,40
Видеоплата: ASUS EAX800XT 2DT 256 Мбайт (PCI-E, Radeon X800XT, DDR3, TV-Out, Dual DVI, Retail)	713,40
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, черный, IDE, OEM)	91,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Thermaltake V1420AE Xaser III (420 Вт, черный, окно)	204,00
Колонки: Creative Inspire 7.1 TD7700 (6x 8 Вт RMS, 1x 20 Вт RMS, 1x 24 Вт RMS, декодер, Retail)	229,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Logitech Internet Navigator SE (USB+PS/2)	45,60
Монитор: Samsung 172X (17-дюймов, 1280x1024)	498,80
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro 7.1 (PCI, Retail)	220,00
Итого:	\$3081,80
Замена 1: Sony SDM-S93H (19-дюймов, 1280x1024)	188,00
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 7.1 (7x 70 Вт RMS, 210 Вт RMS, декодер, Retail)	164,00
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педаль Logitech Racing Force MOMO (USB)	147,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom (USB)	63,20
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Gamepad Cordless (USB)	52,30
Со всеми наворотами:	\$3844,00

ДЕШЕВО И СЕРДИТО КATEGORIA МЕНЬШЕ \$500 AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	49,40
Кулер: GlacialTech Igloo 2421Pro для FC-PGA и Socket A	6,30
Материнская плата: DFI NFII ULTRA-AL (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, FSB 400 МГц, AGP 8x, Ultra ATA 133, Serial ATA, Sound, USB 2.0, LAN, ATX)	66,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai Original DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	40,20
HDD: Western Digital 800BB 80 Гбайт, 7200 об/мин	58,70
Видеоплата: Sapphire Radeon 9200SE 128 Мбайт (DDR, TV, DVI, OEM)	46,20
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba DVD SD-M1912 16x/48x (IDE, OEM)	26,50
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Microtech Ultra Pro Grey MidiTower (USB, Fan, IEEE, Audio, 300 Вт, ATX)	37,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Samsung Samtron 78E (17 дюймов, 1280x1024/65, 50-160Hz, зерно 0,23 мм)	123,90
Итого:	\$489,05
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, Thoroughbred-B, 2,0 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	56,20
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: LG Flatron F700P (17-дюймов, 1920x1440/65 Гц, зерно 0,24)	65,10
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Precision Gamepad (USB)	10,90
Опция 3: джойстик Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,50
Со всеми наворотами:	\$675,25

ДЕШЕВО И СЕРДИТО KATEGORIA МЕНЬШЕ \$500 intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 320 (Socket 478, 2400 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	72,70
Материнская плата: ASRock P4I45PE+ (Socket 478, i845PE, DDR400, FSB 800 МГц, AGP4x, Ultra ATA133, SATA Raid, Sound, LAN, USB 2.0, ATX, Retail)	50,40
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai Original DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	40,20
HDD: Western Digital 800BB 80 Гбайт, 7200 об/мин	58,70
Видеоплата: Sapphire Radeon 9200SE 128 Мбайт (DDR, TV, DVI, OEM)	46,20
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba DVD SD-M1912 16x/48x (IDE, OEM)	26,50
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Microtech Ultra Pro Grey MidiTower (USB, Fan, IEEE, Audio, 300 Вт, ATX)	37,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Samsung Samtron 78E (17 дюймов, 1280x1024/65, 50-160Hz, зерно 0,23 мм)	123,90
Итого:	\$489,85
Замена 1: Intel Celeron D 335 (Socket 478, 288 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	38,60
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: LG Flatron F700P (17-дюймов, 1920x1440/65 Гц, зерно 0,24)	65,10
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Precision Gamepad (USB)	10,90
Опция 3: джойстик Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,50
Со всеми наворотами:	\$658,45

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2600+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,833 МГц, FSB 333 МГц, 256 кбайт)	91,40
Материнская плата: DFI NFII Ultra Infinity (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, 1394, Lan, ATX, Retail)	89,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	81,00
HDD: Hitachi HDS722512VLSA80 120 Гбайт, 7200 об/мин	89,00
Видеоплата: GeCube GC-R96XTP-D3 256 Мбайт (Radeon 9600XT, TV, DVI, OEM)	143,40
Оптический привод: Sony CRX320A (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM)	48,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: ASUS TA212 S-S-B MidITower (USB 2.0, FireWire, аудио, 300 Вт, ATX)	57,00
Колонки: SVEN SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	191,10

Итого:	\$887,20
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, Thoroughbred-B, 2,0 ГГц, FSB 333 МГц, 256 кбайт, BOX)	25,20
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: Sapphire Radeon 9800 Pro 256 Мбайт (DDR, TV, DVI, Retail)	174,80
Опция 1: Hitachi HDS722512VLSA80 120 Гбайт, 7200 об/мин	89,00
Опция 2: геймпад Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3	30,48

Со всеми наворотами: \$1269,03

выберите "Замену 2" — мощную видеокарту **Sapphire Radeon 9800 Pro 256 Мбайт**.

Займи, но купи (категория "Больше \$1000"). Для **Athlon 64 3200+** была выбрана системная плата **ASUS K8V SE Deluxe** с **SATA RAID**-контроллером и гигабитной сетевой картой. С **Intel** — все тоже самое — **Pentium 4 3,0 ГГц** в паре с **Abit AI7-Guru**.

В качестве дисковой системы

на этот раз выбран хард **Samsung SpinPoint P80 SP1614C 120 Гбайт** под **Serial ATA**, в качестве опции предлагаем вам приобрести второй такой **HDD** и построить высокопроизводительный **RAID**-массив. Многие уже наверняка слышали о двухслойных **DVD+R**-дисках — так вот, теперь вы сможете записывать такие болванки с помощью мультимедийного привода **NEC ND-3500A**.

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, NewCastle, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	221,70
Материнская плата: ASUS K8V SE Deluxe (Socket 754, VIA K8T800, DDR, AGP8x, Sound, Serial ATA RAID, FireWire, GBLan, ATX, Retail)	124,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	80,30
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 120 Гбайт, 7200 об/мин	101,40
Видеоплата: PowerColor XR98-C3 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro, DDR, 256 бит, TV-Out, DVI, Retail)	208,00
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	88,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов, 1024x768)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM)	70,00

Итого:	\$1512,60
Замена 1: AMD Athlon 64 3400+ (Socket 754, NewCastle, 2,2 ГГц, 512 кбайт, BOX)	88,10
Замена 2: BenQ FP783 Multimedia (17-дюймов, 1280x1024, web-камера)	217,40
Замена 3: Sapphire Radeon 9800 Pro 256 Мбайт (DDR, TV, DVI, 256 бит, Retail)	110,20
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 120 Гбайт, 7200 об/мин	101,40
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10

Со всеми наворотами: \$2192,25

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 2,4 ГГц (Socket 478, Prescott, FSB 533 МГц, 1024 кбайт, BOX)	130,80
Материнская плата: Epox EP-4PDA3I (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 1000 МГц, AGP 8x, 6-канальный звук, LAN, USB 2.0, SATA, ATX, Retail)	73,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	81,00
HDD: Hitachi HDS722512VLSA80 120 Гбайт, 7200 об/мин	89,00
Видеоплата: GeCube GC-R96XTP-D3 256 Мбайт (Radeon 9600XT, TV, DVI, OEM)	143,40
Оптический привод: Sony CRX320A (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM)	48,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: ASUS TA212 S-S-B MidITower (USB 2.0, FireWire, аудио, 300 Вт, ATX)	57,00
Колонки: SVEN SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	191,10

Итого:	\$910,60
Замена 1: Intel Pentium 4 2,8 ГГц (Socket 478, Prescott, FSB 800 МГц, 1024 кбайт, BOX)	58,20
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: Sapphire Radeon 9800 Pro 256 Мбайт (DDR, TV, DVI, Retail)	174,80
Опция 1: Hitachi HDS722512VLSA80 120 Гбайт, 7200 об/мин	89,00
Опция 2: геймпад Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3	30,48

Со всеми наворотами: \$1325,43

Тебя я видел во сне. Вот здесь у нас самые большие изменения. Засилье **AMD** в этой категории уже несколько наскучило. Наконец-то мечтой геймера станет система на основе **Intel**. Здесь мы использовали самый быстрый процессор **Pentium 4** под **Socket 775** с частотой **3,4 ГГц**. В этом компьютере воплощены все самые передовые технологии — чипсет **i925X**, память **DDR2 SDRAM**, видеокарта на

основе **Radeon X800XT** для шины **PCI Express x16**! Так что если вы хотите приобрести компьютер со всеми передовыми технологиями, то выбирайте его.

Спонсор рубрики "Разумный компьютер" — "РnK" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 3,0 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	192,20
Материнская плата: Abit AI7-Guru (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, Serial ATA RAID, Sound, LAN, USB 2.0, 1394)	101,40
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	80,30
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 120 Гбайт, 7200 об/мин	101,40
Видеоплата: PowerColor XR98-C3 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro, DDR, 256 бит, TV-Out, DVI, Retail)	208,00
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	88,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов, 1024x768)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM)	70,00

Итого:	\$1459,90
Замена 1: Intel Pentium 4 3,2 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 512 кбайт, BOX)	39,90
Замена 2: BenQ FP783 Multimedia (17-дюймов, 1280x1024, web-камера)	217,40
Замена 3: Sapphire Radeon 9800 Pro 256 Мбайт (DDR, TV, DVI, 256 бит, Retail)	110,20
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 120 Гбайт, 7200 об/мин	101,40
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10

Со всеми наворотами: \$2091,35



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Здравствуйте, Дмитрий Горячев. Возникла у меня одна нестандартная проблема — мне необходимо снять скриншот с ДОСовской игрушки. Я захожу в DOS, нажимаю на Print Screen, а вместо картинки получается чернота.

Снятие скриншотов с DOS-программ действительно является проблемой. Дело в том, что создание скриншота по клавише **Print Screen** появилось только в **Windows**, а в DOS данной возможности нет. В дремучие времена, когда компьютеры были большие, а Windows не существовало вовсе, многие просто фотографировали экран монитора, сканировали картинку и далее обрабатывали на компьютере (кстати, это тоже вариант). Существовали программы, которые при нажатии определенной клавиши скидывали содержимое видеопамати на диск, после чего нужно было чуть ли не вручную разбирать его содержимое и переделывать в нужный формат.

Даже сейчас, если перезагрузить компьютер в режиме **MS-DOS** или запустить какую-либо программу в полноэкранном режиме эмуляции DOS, клавиша **Print Screen** работать не будет. Учтите, что возможность перезагрузки в режим **MS-DOS** есть только в **Windows 9x**, в **XP** такой возможности нет, а программы, требующие чистого DOS, не работают вообще.

Работает процедура снятия скриншота только в том случае, когда DOS-программа запущена в оконном режиме. Причем растягивать такое окно нельзя, можно только изменять размер шрифта в программе, и тогда окно будет пропорционально растягиваться. В конце концов, полученный скриншот можно подогнать под определенный размер в любом графическом редакторе. Сделать это трудно, благо даже **Paint** умеет масштабировать изображения.



У меня стоит видеокарта Radeon 9600 128 Мбайт DDR. Хотя она и считается производительнее GeForce, но у нее же с 1/3 всех игр проблемы! Суть проблемы: запускается игра, 3-4 минуты идет нормально, а потом зависает! И так постоянно, приходится перезагружать компьютер. После перезагрузки появляется сообщение, что ATI Radeon не завершил операцию прорисовки. Игры, с которыми были подобные проблемы: NFS Underground, Preatorians, C&C: Generals и некоторые другие. Расскажите, пожалуйста, что это такое, и если возможно, подскажите, как исправить.

Вопрос производительности тех или иных карт — момент отдельный, и обсуждать его сейчас мы не будем. Но я в корне не согласен с тем, что **Radeon 9600** не совместима с какими-то играми. Вообще, практически никогда не стоит винить во всех ошибках сам чип. Все графические чипы проходят тщательную проверку. Другое дело, что может быть вы купили некачественную видеокарту от **NONAME**-производителя. Эта причина маловероятна, так что в первую очередь установите свежую версию **Direct X** и последние драйвера **Catalyst**. Это может решить все проблемы.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев! У меня такая проблема — в некоторые игры можно играть вдвоем на одном компьютере, но я с моим другом не могу поиграть нормально из-за одной проблемы. Когда нажимается много кнопок одновременно, мой системный блок издает ПИК и часто из-за этого поиграть нормально нельзя. Подскажите, можно ли убрать эту проблему? Заранее очень благодарен...

Происходит, как вы сказали, ПИК из-за того, что переполняется буфер клавиатуры. Буфер клавиатуры — это особый буфер, куда сохраняются коды всех недавно нажатых клавиш, пока они

не будут взяты оттуда какой-либо программой. Буфер, понятное дело, не резиновый, и при одновременном нажатии слишком большого числа клавиш он набивается кодами, и новые нажатия клавиш обработать не может. Об этом он сигнализирует звуковым сигналом.

К сожалению, напрямую с этим сделать ничего нельзя, но можно отключить **PC Speaker**, через который подается сигнал. С появлением звуковых карт он фактически не нужен и висит в компьютере только для обратной совместимости со старыми программами. Отключить его можно в **BIOS**. Если в нем нет опции отключения спикера, то можно сделать это «аппаратно». Возьмите инструкцию к своей материнской плате и найдите там разъем для подключения спикера. Затем, ориентируясь по инструкции, легко найти разъем для подключения спикера на самой материнской плате. Просто выдерните провод и наслаждайтесь тишиной.



Здравствуйте. У меня очень важный вопрос, возможно ответ на него решит, как я буду жить дальше. Решил я, значит, выучить программирование. Не подскажите, с какого серьезного языка начать. Один говорит, что C++ — это круто, другой — Basic хорош. Подскажите, что выбрать из множества языков для серьезного программирования.

Я считаю, что программисты — это не жрецы-поклонники какого-то определенного языка программирования. В университетах все техники программирования (процедурно-ориентированное программирование, объективно-ориентированное программирование и так далее) изучают сначала в общем и целом. Лишь затем начинающие программисты переходят к практическому изучению данных техник на примере какого-то языка программирования. Поэтому важнее знание общих принципов, чем какого-то языка программирования, который является всего лишь инструментом. Также нужна очень нехилая математическая подготовка. Так что для того, чтобы стать настоящим программистом, нужно закончить специализированное учебное заведение, а просто однажды захотев изучить какой-то язык программирования, стать специалистом в этой области невозможно (вот такая маленькая реклама, заказанная Министерством образования РФ).

Стать профи-программистом, разрабатывающим игры, еще сложнее — чуть ли не каждый день появляются новые графические и звуковые технологии, и необходимо всегда быть в курсе последних нововведений, все время учиться чему-то новому. А язык у нас в стране, как и во всем остальном мире, один — **C++**. Это выбор профессионалов, и именно его нужно изучать, а про всякие **Basic**'и-Барсики забыть как о страшном сне.

Среди альтернативных решений могу порекомендовать **Delphi** — в принципе, вещь универсальная, хотя многие считают, что он пригоден только для создания приложений, работающих с базами данных. Я могу со всей ответственностью заявить, что на **Delphi** можно сделать любую прикладную программу, например игру, не уступающую аналогу, сделанному на **C++**. Единственное, что на **Delphi** делать невозможно, — это драйвера.

Недавно появился новый **C-образный** язык программирования — **C#**. Он значительно улучшен по сравнению с престарелым **C++**, которому уже где-то порядка 15 лет. **C#** содержит как множество оригинальных решений, так и удачных заимствований из других языков, например из **Java**. Поэтому если вы хотите профессионально программировать сейчас и ориентируетесь на будущее — изучайте **C++** и **C#**.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Первым номером нашей программы идет дополнение к ответу на вопрос об установке **Windows 98** поверх **Windows XP** от постоянного читателя нашей рубрики Евгения Дворникова. Евгений предлагает после установки **Windows 98** запустить установку **Windows XP** и выбрать пункт восстановления системы. В результате этого будет создано меню с вариантами загрузки обеих операционных систем.



Вот решил я к вам обратиться со своей проблемой, так как сил моих больше нет. Я как залезу в интернет, так где-то через полчаса у меня выскакивает ошибка, а в ней написано: "Отключается система."

Отключение вызвано **NT AUTHORITY\SYSTEM** неожиданно завершен процесс **C:\WINDOWS\system32\lsass.exe** с кодом состояния **-1073741819**. Будет произведена перезагрузка системы". На вас у меня последняя надежда.

Если бы существовал хит-парад ошибок, то эта была бы на первом месте. Письма подобного содержания приходят чуть ли ни каждый день. И это несмотря на то, что все антивирусы давно научились отлавливать вирус, вызывающий эту ошибку (одна из разновидностей червя **W32.Blaster.Worm**). Поставьте себе хоть какую-нибудь антивирусную программу! Даже если жалко системных ресурсов, можно не устанавливать антивирус в режим монитора, а включать проверку дисков только при появлении неизвестных ошибок. Соблюдать это правило совсем не сложно, а проблем сразу станет гораздо меньше.

Если поставить антивирус нет никакой возможности, то вы можете воспользоваться следующими советами. Самый простой способ — это поискать на всех логических разделах жесткого диска вирусный файл **MSBLAST.EXE** и удалить его везде. Обычно файл записывается в **WINDOWS\System**. Также нужно удалить все упоминания об этом файле из реестра.

Но этого мало! Червь использует зараженный компьютер для выполнения сканирования некоторых портов всех компьютеров в произвольном диапазоне **IP**-адресов в поисках уязвимой системы. Так что после переустановки **Windows** или даже полного форматирования жесткого диска — вирус может появиться вновь. Для того чтобы закрыть дорогу вирусу в ваш компьютер, необходимо в обязательном порядке закрыть порты **TCP 135, 139, 445** и **593**, а также порт **UDP 69** (порт протокола **TFTP**, на котором работает вирус) и порт **TCP 4444**. Закрывать порты позволяют все современные брандмауэры (файерволы). Но лучше всего установить исправление безопасности **Windows** под номером **MS03-026**, разработанное специально для исправления этой ошибки. Кстати, это обновление включено в **Service Pack 2** для **Windows XP**. Для того чтобы скачать обновление, зайдите на известный хакерский сайт **www.microsoft.com**, введите в строке поиска название заплатки и получите исчерпывающую информацию о ней и ссылку для скачивания.



Страшная ошибка в **Windows 2000!!!** По неизвестным причинам стал появляться "синий экран смерти" с кодом ошибки: **"Stop 0xc0000218 UNKNOWN_HARD_ERROR"**. Я пробовал проверять систему различными антивирусами — ничего не помогает. Как можно избавиться от такой ошибки? Форматирование мне не предлагайте, так как на диске у меня очень много ценной информации.

Этот код ошибки, а также числа **0xe11a30e8, 0x00000000, 0x00000000** свидетельствуют о том, что операционная система не может загрузить какую-то ветку реестра. Соответственно, для устранения сбоя нужно либо восстанавливать реестр из резервной копии, либо переустанавливать **ОС**, если вы отключили "Восстановление системы" на всех дисках.

Также можно проверить жесткий диск на наличие ошибок, возможно программа проверки диска сможет исправить данный сбой. Но для начала попробуйте загрузить последнюю конфигурацию системы, в которой ошибка еще не возникала. Это можно сделать, выбрав данный режим в загрузочном меню. Если повреждена только часть реестра, это может помочь. Кроме того, не стоит забывать, что реестр про-

СОВЕТ МЕСЯЦА



Я столкнулся с проблемой страшного голубого экрана. Никакой жизни от него нет, уж больно он надоедлив. При работе с музыкой или во время игр у меня появляется этот самый экран нетрадиционно-ориентированного цвета с попыткой сказать **STOP: 0x0000009C (0x00000004, 0x00000000, 0xb2000000, 0x00020151)** **"MACHINE_CHECK_EXCEPTION"**, а остальное прочесть не подвластно моему уму. У меня **Windows XP SP1, AMD Athlon, ОЗУ 512Mb Kingston, FX5200 Noname**. Что делать, помогите!

Ошибка эта распространенная и общеизвестная. Происходит она тогда, когда процессор компьютера обнаруживает неисправность в работе какого-либо оборудования или даже в самом себе. Во всех **x86**-совместимых процессорах есть специальная система генерации исключений для обработки ошибок, возникающих при работе процессора и сигналов, подаваемых в процессор внешними устройствами. Для этого он пользуется специальной возможностью **CPU Pentium** и **Athlon** под названием **Machine Check Exception (MCE)**. Кстати, в процессорах **Pentium Pro** данная возможность называется **Machine Check Architecture (MCA)**. Параметры ошибки (числа в скобках) нам не интересны, они могут пригодиться только программистам. Зато нам нужны прямые причины возникновения ошибки.

1. Ошибки системной шины.
2. Ошибки памяти, включая ошибки четности и проблемы с кодом исправления ошибок (**Error Correction Code**).
3. Ошибки процессорного кэша.
4. Ошибки процессора, связанные с **Translation Lookaside Buffers**.
5. Остальные ошибки процессора.
6. Остальные ошибки других устройств компьютера, найденные процессором.

Также я могу назвать несколько косвенных причин возникновения ошибок, то есть таких, которые не приводят к ошибке напрямую, но делают возможным их возникновение.

Основная причина заключается в том, что процессор или материнская плата работают на нестандартных частотах. Понятное дело, что это возможно только в случае разгона процессора или системной шины. В случае возникновения подобных проблем нужно восстановить значения частот по умолчанию.

"Плохой" ток, скачки напряжения, перегруженные линии электропередач или неисправный блок питания могут привести к появлению данной ошибки. Вам стоит проверить свою электрическую сеть (вызвать электрика) или заменить блок питания. А еще лучше купить **UPS**!

Нельзя не упомянуть вечную болезнь современных процессоров — перегрев. Возможно, не работает какой-то вентилятор, и в результате этого поднимается температура на процессоре — снимите корпус во время работы компьютера и проверьте, работают ли все вентиляторы.

У вас установлена поврежденная память.

Вы изменили какие-то критичные параметры **BIOS**, которые влияют на конфигурацию ядра системы. Чтобы исправить ошибку, зайдите в настройки **BIOS** и выставите заводские опции. Обычно для этого в **BIOS** есть специальная опция — пункт **Reset defaults**.

Вы установили **XP** с образа чужой системы. В этом случае лучше всего стереть из-под **DOS** папки **Windows** и **Program Files** и установить операционную систему нормально, т.е. через **setup.exe**.

У вас неправильно подключено какое-то оборудование. Здесь и так все понятно. Если не можете установить новую железку сами, то отнесите компьютер в фирму, в которой вы эту железку купили.

сто так не повреждается — причиной могут быть сбой памяти или диска. Чтобы впредь таких неприятностей не было, хорошо бы тщательно их проверить. Иногда, правда, некорректный драйвер устройства может пагубно влиять на жизнеспособность реестра — используйте только свежие и сертифицированные драйверы. Вот из-за таких проблем с порчей реестра **Microsoft** решила в будущей и всех последующих версиях отказаться от реестра вообще и хранить все настройки в файлах, доступ к которым в большинстве случаев будет запрещен.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИGOOGLE РАЗРАБАТЫВАЕТ
СОБСТВЕННЫЙ БРАУЗЕР

Противостояние Google и Microsoft выходит на новый уровень. Пока редмондовцы в поте лица и подмышек корпят над принципиально новой поисковой системой, кото-



рая будет встроена в операционку нового поколения Longhorn, Google решила нанести удар на упреждение — разработать собственный браузер.

Первым свидетельством этого стала регистрация поисковым гигантом в апреле этого года доменного имени **gbrowser.com**. В сентябре, когда Google приняла на работу четырех бывших сотрудников Microsoft и Sun, работавших над языком Java, браузером Internet Explorer и графическим ядром Avalon, которое станет одним из компонентов грядущей операционной системы Longhorn, сомнений не осталось практически ни у кого — «гуглы» (или «nooglers», как называют сами себя сотрудники Google) всерьез намерены одолеть Microsoft на этом поле. И что самое интересное — шансы у них есть.

Как свидетельствуют недавние опросы, в последнее время популярность браузера Microsoft упала на 1,8%, и теперь его доля на рынке составляет «всего» 93,7%. Смех смехом (ибо на первый взгляд 1,8% — цифра абсолютно несерьезная), но все эти колебания действительно имеют значение — поскольку свидетельствуют о тенденции. И тенденции, заметьте, закономерной: последние несколько месяцев критические уязвимости в Internet Explorer обнаруживались чаще, чем когда бы то ни было. Большинство пользователей, отвернувшихся в этот период от «дырявого» детища Microsoft, предпочли браузер Mozilla Firefox, за которым стоит... все та же Google.

В США ПРИНИМАЮТ ЗАКОНЫ
ПРОТИВ SPYWARE

Новый закон против spyware (программ-шпионов), который сейчас готовятся принять в Калифорнии, подвергли жесткой критике представители сразу двух правозащитных организаций — Privacy Rights

Clearinghouse и World Privacy Forum. Основная критика правозащитников направлена в адрес тех норм



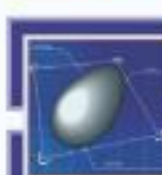
закона, которые предусматривают обязательное доказывание того, что хакер имел намерение обмануть потерпевшего, — а это, по их словам, доказать практически невозможно. Кроме того, в законопроекте содержатся ссылки лишь на две категории spyware, хотя на сегодняшний день их намного больше. Правозащитные организации посчитали, что закон требует доработки, и призвали губернатора Арнольда Шварцнеггера наложить на него вето.

Любопытно, что одновременно с этим появились известия о разработке аналогичного билля на федеральном уровне. Законопроект, находящийся сейчас на рассмотрении в Конгрессе США, предусматривает наказание до трех лет лишения свободы для тех, кто незаконно устанавливает spyware, и, скорее всего, его основные положения совпадают с нормами калифорнийского закона. Так что основные баталии еще впереди.

WINDOWS XP STARTER EDITION
ЗАПУСТЯТ И В РОССИИ

Microsoft объявила о том, что операционная система Windows XP Starter Edition будет запущена и в России (ранее ее уже запустили в Таиланде, Индонезии и Вьетнаме). Как мы уже говорили в одном из прошлых номеров, эта ОС рассчитана на людей, абсолютно незнакомых с компьютером, поэтому в ней отсутствуют некоторые функции, имеющиеся в базовых версиях Windows XP (максимальное разрешение 800*600, нельзя запускать более трех приложений одновременно, отсутствует поддержка локальных сетей и др.). Все эти ограничения позволили существенно снизить стоимость программы. Окончательную цену Microsoft пока не объявила, но, по всей видимости, она будет *намного* ниже, чем у обычной Windows XP.

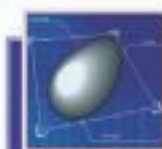
Решение запустить эту операционку именно сейчас редмондовцы приняли вовсе не случайно: в последний год темпы роста IT-ин-

СКРИНШОТ ИЗ РУССКОЙ ВЕРСИИ WINDOWS XP
STARTER EDITION.

EASTER EGG

ADOBE ACROBAT 4.0

Откройте окно Acrobat Annotations в меню Help>About Plug-ins. Зажмите Ctrl и кликните на кнопку Credits. После этого вы услышите звук, похожий на тот, что издают киты, логотип Plug-ins сменится картинкой с китом, а на кнопке Credits появится изображением гарпуна.



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, прикол — из какой-либо программы, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате txt или rtf, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором RAR и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.

дустрии в России впервые превысили темпы роста рынка телекоммуникаций, и в такой ситуации выпуск дешевой версии ОС может нанести сильный удар по пиратам. Windows XP Starter Edition будут поставлять только по OEM-каналам (т.е. ее будут предустанавливать на продаваемые компьютеры), продажа в розницу не планируется.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ЭМУЛЯТОР

В середине сентября относительно малоизвестная доселе компания Transitive анонсировала QuickTransit, принципиально новый эмулятор, якобы позволяющий запускать любые программы под любыми операционными системами. Велеречивые сотрудники Transitive не скупятся на похвалы, заявляя, что их эмулятор способен работать в фоновом режиме и безо всякой потери производительности. Выглядит все это слишком уж неправдоподобно: разработка эмуляторов невероятно сложна, и пока не существует ни одной такой программы, которая могла бы запускать чужеродные приложения без ошибок и сильных тормозов. Анонс QuickTransit больше похож на акцию самопиара, попытку Transitive привлечь внимание к себе (в первую очередь — внимание инвесторов).

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ
СОВЕТЫ

WINDOWS XP

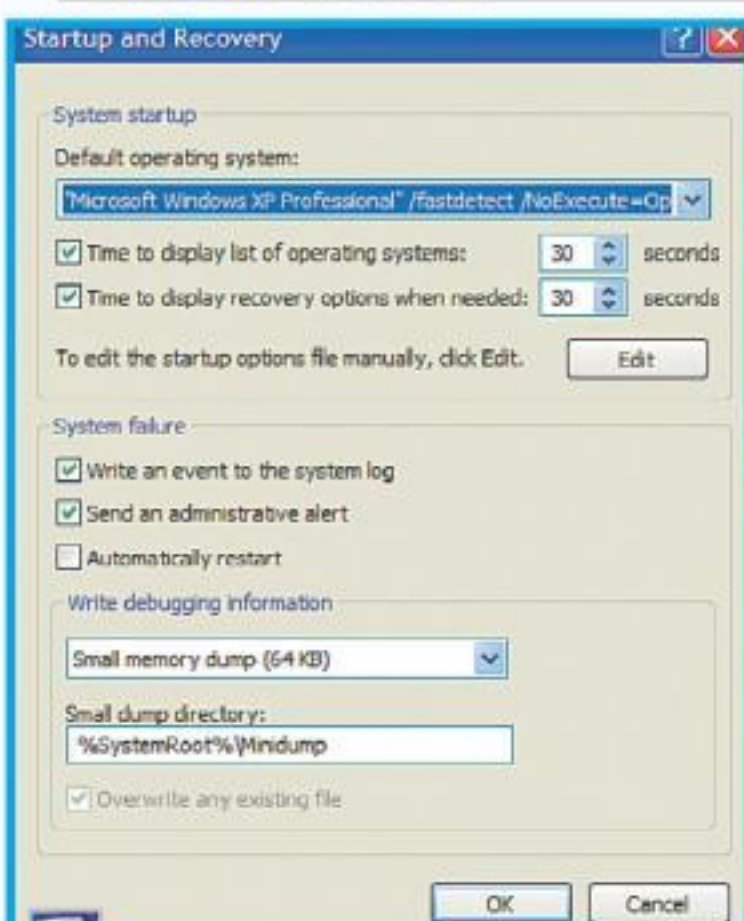
В Windows XP есть целый ряд скрытых программ. Это «Сведения о системе» (наберите в «Пуск\Выполнить» слово «msinfo32» без кавычек), «Программа настройки системы» (наберите «msconfig»), «Диспетчер проверки драйверов» (наберите «verifier»), «Проверка диска» (наберите «chkdsk») и «Редактор системных файлов» (наберите «sysedit»).

Теория

МАКСИМУМ
ИЗ МИНИМУМА
КАК ОПТИМИЗИРОВАТЬ
WINDOWS XP, ПРИЛОЖИВ
МИНИМУМ УСИЛИЙ

Один известный анекдот гласит: если пользователю кажется, что компьютер работает быстрее, значит, он (пользователь, а не компьютер) сильно тормозит. В каждой шутке есть доля шутки, и этот анекдот не исключение. Сколь бы ни был мощным ваш компьютер, рано или поздно скорость его работы перестанет вас устраивать. Интенсивная установка/удаление программ, уменьшение количества свободного места на диске, его фрагментация и множество других факторов снижают быстродействие системы. О том, как ее повысить подручными средствами, мы и поговорим.

УСКОРЕНИЕ ЗАГРУЗКИ



В ОКНЕ "ЗАГРУЗКА И ВОССТАНОВЛЕНИЕ" МОЖНО НЕ ТОЛЬКО НАСТРОИТЬ ЗАДЕРЖКУ ПЕРЕД ЗАГРУЗКОЙ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ. МАКСИМАЛЬНО ВОЗМОЖНОЕ ЗНАЧЕНИЕ — 200 СЕКУНД.

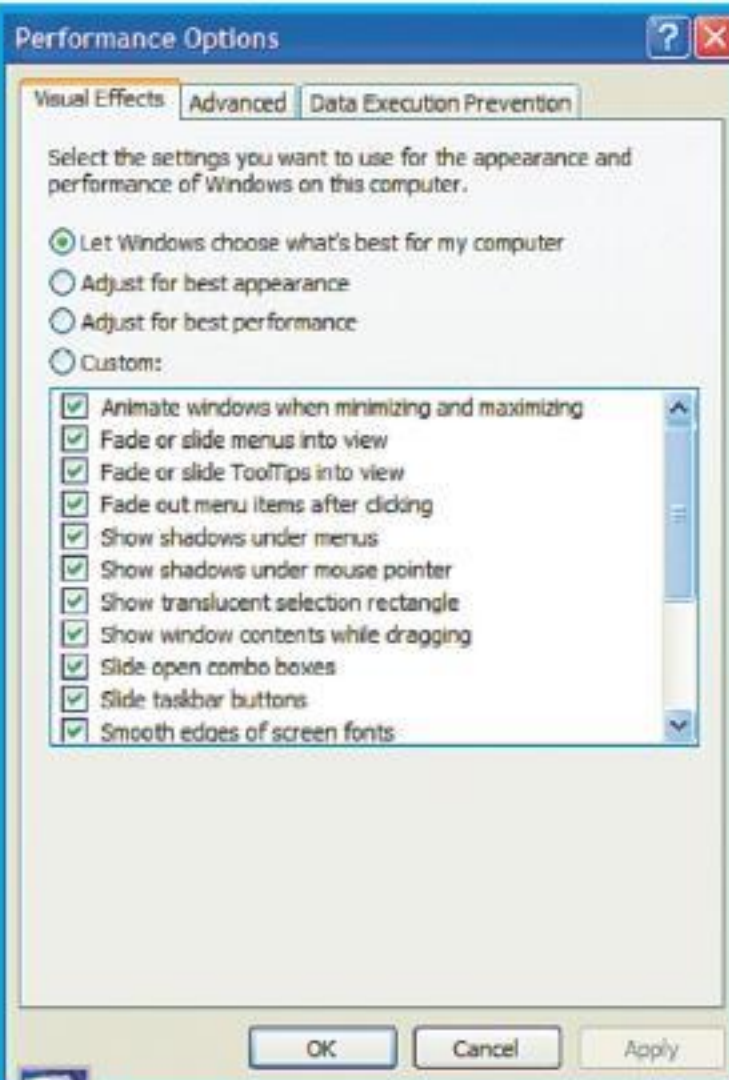
При загрузке компьютера, на котором установлено несколько операционных систем, всегда появляется окно с их списком. Пользователю дается тридцать секунд на то, чтобы выбрать нужную ОС. Тем, кто почти всегда запускает одну и ту же операционку, это лишь задерживает загрузку. К тому же, если в этот момент куда-нибудь отойти, компьютер будет послушно ждать все тридцать секунд, увеличивая тем самым время загрузки, и лишь по их истечении запустит Windows. Уменьшить этот срок можно и нужно по адресу "Пуск\Панель управления\Система\Дополнительно\Загрузка и восстановление\Параметры". Смело уменьшайте задержку до пары-тройки секунд.

МИНУС ДИЗАЙН

Обилие иконок и тяжеловесные обои (особенно анимированные) на рабочем столе сжирают немало системных ресурсов. Если вы готовы поступиться внешним видом

своей системы ради скорости работы, удалите все лишние иконки, оставив только самое необходимое. Постарайтесь подобрать фоновую картинку такого размера, который бы совпадал с размером экрана (или измените размер старой), чтобы системе не приходилось при каждой загрузке тратить ресурсы на ее масштабирование.

Еще большими аппетитами обладают всевозможные визуальные навороты вроде те-



ВКЛЮЧИТЬ/ОТКЛЮЧИТЬ ЭФФЕКТЫ МОЖНО ВРУЧНУЮ, ЛИБО УКАЗАВ СИСТЕМЕ, ЧТО ДЛЯ ВАС ПРИОРИТЕТНЕЕ — СКОРОСТЬ (ФЛАЖОК "ADJUST FOR BEST PERFORMANCE") ИЛИ ОФОРМЛЕНИЕ ("ADJUST FOR BEST APPEARANCE")

ней или эффектов полупрозрачности. Часть из них (сглаживание шрифтов, тени) можно отключить в "Свойствах экрана" ("Оформление\Эффекты"), остальные — в "Свойствах системы" ("Дополнительно\Быстродействие\Параметры"). Отключите некоторые из них (или вообще все) — и производительность хоть и ненамного, но вырастет.

ИЗБАВЛЕНИЕ
ОТ СИСТЕМЫ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

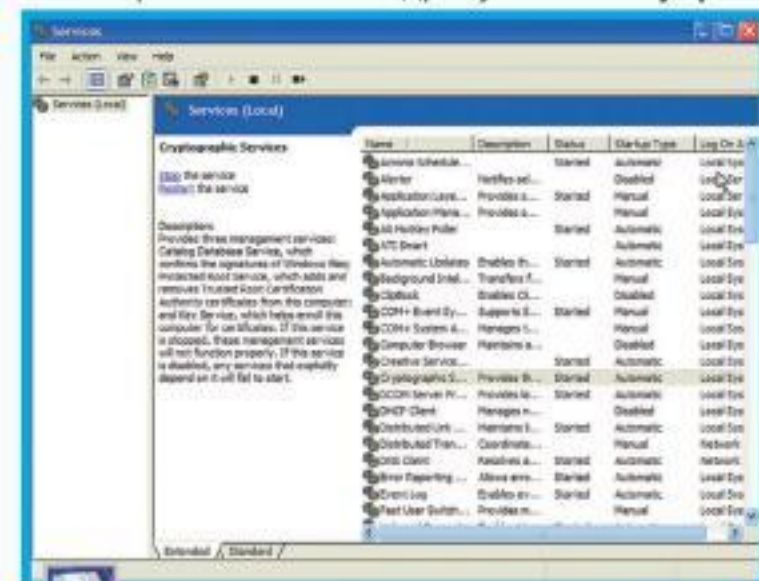
АПЕТИТУ СИСТЕМЫ ВОССТАНОВЛЕНИЯ МОЖНО ТОЛЬКО ПОЗАВИДОВАТЬ. НА КАЖДОМ ИЗ ТРЕХ ЛОГИЧЕСКИХ ДИСКОВ ЭТА ШТУКА "ОТЪЕДАЕТ" ПО ПЯТЬ С ПОЛОВИНОЙ ГИГАБАЙТ!

Одним из самых прожорливых "едоков" свободного места на диске является служба восстановления (System Restore). Ее функция состоит в том, чтобы регулярно делать копии критически важных данных, которые используются в случае возникновения каких-либо неполадок и сбоев. Беда в том, что служба восстановления, как и все компоненты Windows XP, отличается богатырским аппетитом — по умолчанию она резервирует для своих нужд аж 12% от объема диска. Урезать этот "паек" можно, обратившись по адресу "Свойства системы\Восстановление системы". В подменю "Параметры" отключайте восстановление данных на всех логических дисках, за исключением системного (на нем объем отведенного службе восстановления дискового пространства можно уменьшить, но не слишком сильно). Делать это стоит лишь тогда, когда у вас совсем туго со свободным местом, — ибо в случае серьезного сбоя операционка может накрыться именно тем, о чем вы и подумали.

ОТКЛЮЧЕНИЕ НЕНУЖНЫХ СЛУЖБ

По умолчанию в Windows XP включено множество самых разнообразных служб. Среди них есть и полезные программы, жить без которых операционная система просто не может (как, например, вышеупомянутая System Restore), а есть и ненужный (для рядовых пользователей) балласт, исправно пожирающий ресурсы наравных с ними. Отключение любой из служб чревато серьезными проблемами, поэтому перед началом экспериментов обязательно сделайте резервную копию всего реестра или того раздела, в котором находятся настройки всех этих служб. Для этого запустите редактор реестра ("Пуск\Выполнить\regedit"), найдите ветку HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services и нажмите кнопку "Экспорт" в меню "Файл". Все, теперь можно и поэкспериментировать.

Отправляйтесь по адресу "Панель управ-



БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ. ОТКЛЮЧЕНИЕ ЖИЗНЕННО НЕОБХОДИМОЙ СИСТЕМНОЙ СЛУЖБЫ МОЖЕТ ПОВЛЕЧЬ ТЯЖЕЛЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ.

ления\Администрирование\Службы". Перед вами предстанет полный список всех служб. Почти каждая из них снабжена описанием (дополнительную информацию можно получить, если сделать двойной щелчок на названии службы), поэтому разобраться в том, какие из них нужны, а какие можно без особого вреда отключить, не составит большого труда. Вырубаются ненужные службы кнопкой "Отключить".

Пустить под нож можно следующие службы.

▼ “Автоматическое обновление” (Automatic Updates в английской версии), “Серийный номер переносного медиа-устройства” (Portable Media Serial Number Service), “Адаптер производительности” (WMI Performance Adapter) — самые бесполезные службы, которые не понадобятся практически никогда.

▼ “Служба COM-записи компакт-дисков” (IMAPI CD-Burning COM Service) — не понадобится, если для прожига диска вы используете не штатные средства Windows, а сторонние программы вроде Nero Burning ROM.

▼ “Смарт-карты” (Smart Card) — служба для работы с устройствами чтения смарт-карт. Для обычных пользователей — вещь совершенно ненужная.

▼ Интернет-пейджер Messenger — в ту же корзину, что и все остальное. Пользуются этой программой единицы (ведь есть куда более удобная ICQ).

▼ “Планировщик заданий” (Task Scheduler) — самый распространенный (потому что включен в состав Windows) и самый малопопулярный планировщик. Пользуются им даже еще реже, чем Messenger’ом.

▼ “Служба обнаружения SSDP” (SSDP Discovery Service) и “Узел универсальных Plug and Play устройств” (Universal Plug and

Plug Device Host) — полезны лишь владельцам “умной” бытовой техники.

▼ “Служба регистрации ошибок” (Error Reporting Service), “Уведомления о системных событиях” (System Event Notification) — система логов, в которых фиксируются все ошибки. Необходимость в таких логах возникает крайне редко.

▼ “Теневое копирование тома” (Volume Shadow Copy) — понадобится только обладателям RAID-массивов.

▼ “Клиент отслеживания изменившихся связей” (Distributed Link Tracking Client) — нужна лишь тем, кто использует файловую систему NTFS.

▼ “Служба времени Windows” (Windows Time) — абсолютно бесполезный пожиратель ресурсов, необходимый лишь для автоматической синхронизации со сверхточными атомными часами (при наличии интернета).

▼ “Служба индексирования” (Indexing Service) — ведет учет всех файлов на жестком диске и удаленных компьютерах. Если ее выключить, файлы будут открываться намного быстрее — а вот поиск, наоборот, станет работать медленнее.

▼ “Служба загрузки изображений” (Windows Image Acquisition) — отвечает за получение изображений с цифровых фотоаппаратов и сканеров. Соответственно, нужна лишь обладателям данных девайсов.

▼ “Диспетчер очереди печати” (Print Spooler) — загружает в память файлы для их отправки в печать. По аналогии с предыдущим пунктом, жизненно необходима только владельцам принтеров.

▼ “Беспроводная настройка” (Wireless Zero Configurations) — бесполезна для тех, у кого нет Wi-Fi-адаптеров для беспроводного подключения к Сети.

▼ “Диспетчер сеанса справки для удаленного рабочего стола” (Remote Desktop Help Session Manager), “Диспетчер учетных записей безопасности” (Security Accounts Manager), “Диспетчер сетевого DDE” (Network DDE DSDM), “Служба сетевого DDE” (Network DDE), “Модуль поддержки NetBIOS через TCP/IP” (TCP/IP NetBIOS Helper), “Обозреватель компьютеров” (Computer Browser), “Фоновая интеллектуальная служба передачи” (Background Intelligent Transfer Service), “Оповещатель” (Alert), “Рабочая станция” (Workstation), “Сервер” (Server), “Сервер папки обмена” (ClipBook), “Служба сетевого расположения NLA” (Network Location Awareness NLA), “Службы терминалов” (Terminal Services), “Службы криптографии” (Cryptographic Services), “Сетевой вход в систему” (Net Logon), “Удаленный реестр” (Remote Registry), NetMeeting Remote Desktop Sharing и Telnet — если вы не подключены к локальной сети, все это не более чем лишний груз.

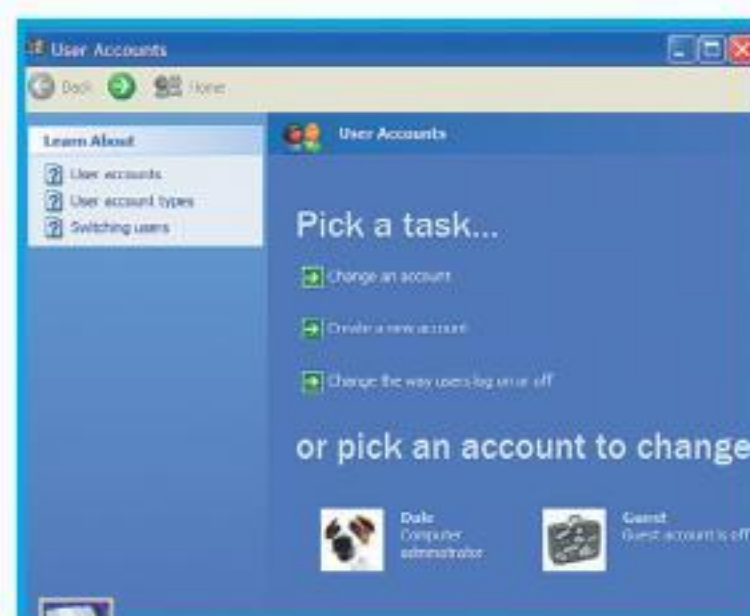
▼ “Диспетчер автоподключений удаленного доступа” (Remote Access Auto Connection Manager) — после отключения этой службы браузер больше не будет надоедать вам предложениями подключиться к интернету при клике на гиперссылках в оффлайне.

▼ “DNS-клиент” (DNS Client), “DHCP-клиент” (DHCP Client), “Брандмауэр интернета” (Windows Firewall), QoS RSVP, “Диспетчер подключений удаленного доступа” (Remote Access Connection Manager), “Веб-клиент” (WebClient), “Телефония” (Telephony), “Защищенное хранилище” (Protected Storage), “Маршрутизация и удаленный доступ” (Routing and Remote Access), “Службы IPSEC” (IPSEC Services), “Сетевые подключения” (Network Connections), “Служба шлюза уровня приложения” (Application Layer Gateway Service) — эти службы можно вырвать, если у вас нет не только локалки, но и интернета.

▼ Те, у кого нет источника бесперебойного питания, могут также смело перекрывать кислород службе управления UPS (Uninterruptible Power Supply).

БЫСТРОЕ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Возможность быстрого переключения пользователей, имеющаяся в Windows XP, — неимоверное зло, с которым надо бороться в первую очередь. При таком переключении все программы, запущенные под другими аккаунтами, остаются незакрыты-



ЕСЛИ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ РАБОТАЕТ НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК, И У КАЖДОГО СВОЙ АККАУНТ, ЗАПРЕТ НА БЫСТРОЕ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ (ПУНКТ CHANGE THE WAY USERS LOG ON OR OFF) МОЖЕТ ЗДОРОВО УСКОРИТЬ РАБОТУ СИСТЕМЫ.

ми, засоряя тем самым оперативную память и вызывая мощнейшие тормоза. По умолчанию эта опция отключена, но если ее кто-то включил, нужно сделать следующее. Откройте окно “Панель управления\Учетные записи пользователей”, нажмите там на кнопку “Изменение порядка входа в систему” и снимите флажок “Использовать быстрое переключение пользователей”. Все — больше тормозов не будет.



Еще раз напоминаем: любое из вышеупомянутых действий с реестром и системными службами могут привести к краху системы, поэтому делайте их только на свой страх и риск. Будьте осторожны и не забудьте сделать резервную копию реестра. Абсолютно безопасны лишь настройка переключения пользователей и операции с интерфейсом Windows XP. Вот тут, пожалуйста, — экспериментируйте сколько душе угодно.

В одном из следующих номеров мы продолжим рассказ об оптимизации системы. Так что, stay, как говорится, tuned. ■

УДАЛЕНИЕ ЛИШНИХ КОМПОНЕНТОВ WINDOWS XP



ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ НЕНУЖНЫХ ПРОГРАММ В WINDOWS XP ЛЕГКО И ПРОСТО

В Windows XP разработчики включили массу самых разнообразных программ, многие из которых используются очень редко или не используются никогда. Удалить их не так просто: в меню “Панель управления\Установка и удаление программ\Установка и удаление компонентов Windows” видны далеко не все приложения, входящие в состав Windows — часть из них скрыта от глаз дотошных пользователей. Сделать их видимыми можно, отредактировав файл `sysoc.inf`, лежащий в папке `Windows\Inf`. Открывайте его “Блокнотом” и вычищайте слово “hide” из всех строк, где оно встречается, не трогая при этом запятые, в которые это слово было заключено. Например: изначально одна из строк выглядела вот так: “TerminalServer=TsOc.dll, HydraOc, TsOc.inf,hide,2”. После редактирования она приняла следующий вид: “TerminalServer=TsOc.dll, HydraOc, TsOc.inf,,2”.

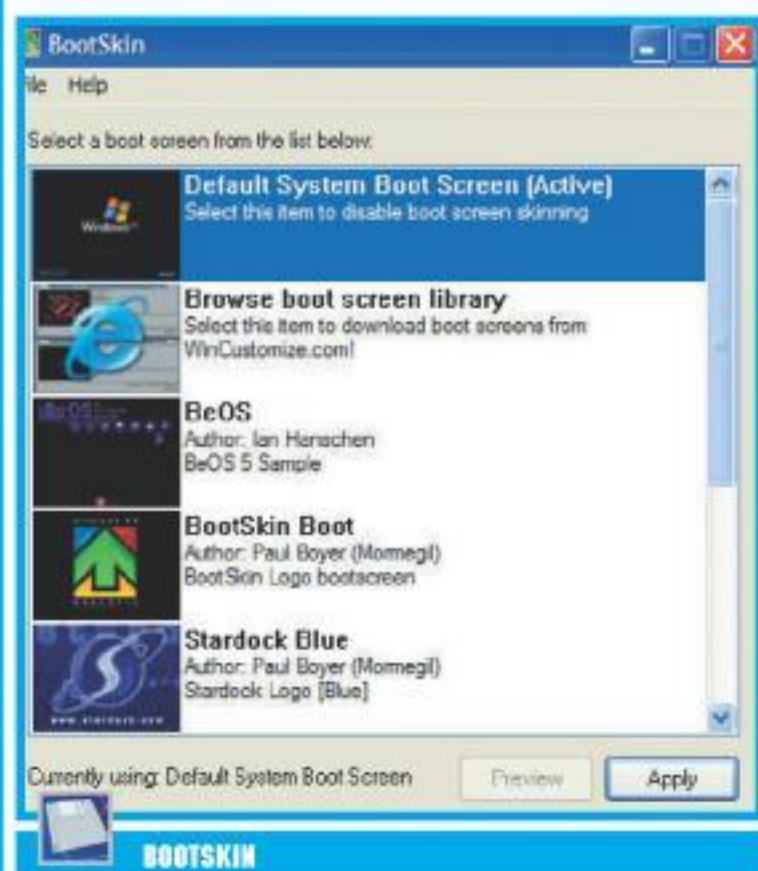
Практика

ОШКУРИВАНИЕ
ИНТЕРФЕЙСА
КАК И ЧЕМ ИЗМЕНИТЬ ОБЛИК
ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ

Стремление выделиться из толпы, "быть-не-такими-как-все", свойственно всем людям, и проявляется оно буквально во всех сферах жизни. Коснулось это и компьютеров: движение моддеров с каждым днем приобретает все больший и больший размах, а число "шкuroк" для популярных программ давно уже исчисляется астрономическими величинами. В этой статье мы расскажем о том, как и чем изменить облик операционной системы, причем изменить кардинально — начиная с замены загрузочной картинки и заканчивая полным редизайном интерфейса Windows. Let's move!

ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН

Для начала украсим "входную дверь" — загрузочный экран. Раньше сделать это вручную было не так просто: загрузочная картинка спрятана в недрах файла **ntoskrnl.exe** (лежит в папке



Windows\System32\), распотрошить который можно только при помощи "хакерских" утилит вроде **Resource Hacker**, а на то, чтобы отредактировать и записать картинку, требовались какие-то совсем уж нечеловеческие усилия. Теперь, к счастью, все это в прошлом: некоторое время назад компания **Stardock** (их "побочные" продукты — игры **Galactic Civilizations** и **The Political Machine**) выпустила программу **BootSkin**, которая позволяет менять загрузочный арт буквально парой кликов. Утилита очень проста: выбираем понравившуюся картинку, давим на кнопку "Apply" — и дело в шляпе. Если вас не устраивает ни один из стандартных bootscreen'ов, входящих в комплект программы, можно поискать другие картинки на специализированных сайтах (самый крупный ресурс такого рода — www.wincustomize.com). И самое

главное: **BootSkin** — единственная программа такого рода, которая *ничего* не меняет в ядре операционной системы.

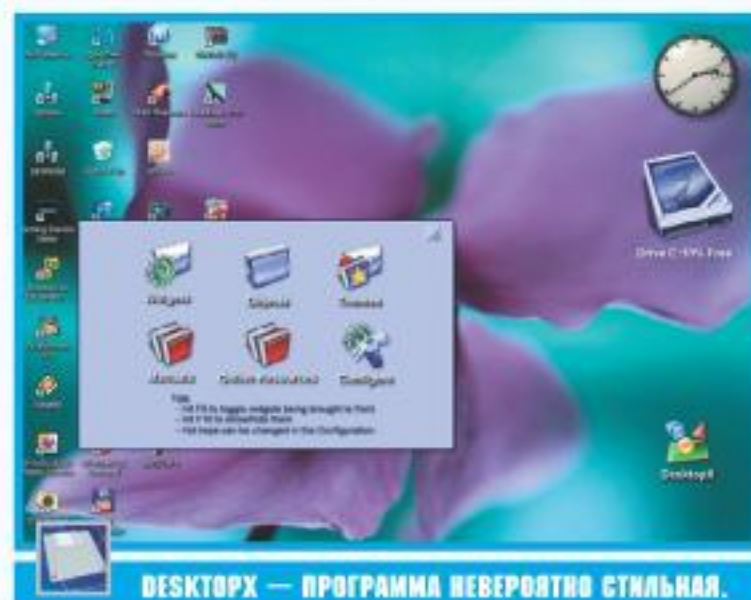
Logon — это картинка, появляющаяся на



экране во время "логинизации" пользователя (т.е. входа в систему). До недавнего времени заменить ее было проблематично, поскольку эта процедура сопровождалась опасными экспериментами с системными файлами и ковырянием в реестре. Выручила все та же Stardock. Выпущенная ею относительно недавно программа **LogonStudio** позволяет заменить logon-картинки в считанные секунды. Утилита не перегружена лишними (читай: никому не нужными) опциями и к тому же совершенно бесплатна. На тот случай, если вы, после долгих блужданий по галереям logon'ов, решите все-таки вернуться к стандартной картинке, в LogonStudio предусмотрена кнопка "Восстановить картинку, стоявшую по умолчанию".

РАБОЧИЙ СТОЛ

Теперь — самое интересное: оформление рабочего стола. Для этого нам понадобится



программа **DesktopX**, которая входит в пакет **Object Desktop**. Как и все остальные продукты Stardock, эта утилита содержит в себе лишь самые необходимые функции и небольшой набор тем. Но каких тем! Аквариум с плавающими рыбками (причем плавают они поверх *всех* окон); панелька в стиле Windows Longhorn со встроенными часами, окошками Google.com и Dictionary.com, панелькой Media Player, а также всеми самыми необходимыми иконками; шутилка тема The Guest Desktop (гостевой компьютер), при включении которой доступны лишь Internet Explorer и "Блокнот"; интерфейс а-ля Windows 3.11 для поклонников софтового ретро; The Kids Desktop для серфинга по детским ресурсам (Cartoon Network, Disney Online, PBS Kids, Nickelodeon).

На экран при желании можно вытащить множество самых разнообразных объектов:

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

www.wincustomize.com — огромный архив тем, обоев, заставок, logon'ов, загрузочных экранов, курсоров и всего остального, что может понадобиться при редизайне ОС.

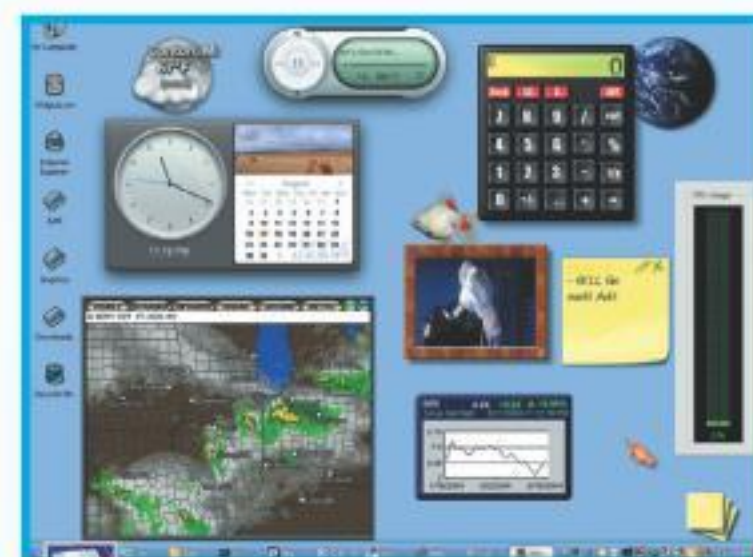


www.customize.org — этот ресурс чуть меньше предыдущего, но здесь тоже есть на что посмотреть.

www.dockzone.de — сайт, на котором собраны различные варианты самых популярных интерфейсных панелек. Практически все программы, имеющие в своем названии слово "dock", именно отсюда.

www.themexp.org — одно из самых больших сетевых хранилищ тем для рабочего стола, заставок, обоев, bootscreen'ов, иконок и пр. Все разделы поделены на тематические категории (транспортные средства, люди, игры), так что подобрать хорошую тему или обояну не составит труда.

прозрачный календарь, иконку для быстрого доступа ко всем ярлыкам, присутствующим



ТО, ЧТО ВЫ ВИДИТЕ НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ, — ЭТО, ПОВЕРЬТЕ, ЛИШЬ МАКУШКА АЙСБЕРГА. ВОЗМОЖНОСТИ DESKTOPX ПОИСТИНЕ БЕЗГРАНИЧНЫ.

на рабочем столе, сводку текущих котировок акций на ведущих биржах мира (при условии, что компьютер подключен к интернету), всамделишный калькулятор, часы (есть и "классические", и цифровые), "липкие" листки, кнопки для включения/выключения заставки, прогноз погоды и многое-многое другое. Вам этого мало? Тогда милости просим на все тот же www.wincustomize.com — количество тем и дополнительных объектов в тамошнем архиве измеряется сотнями.



ТЕМА THE KIDS DESKTOP. ВСЕГО ПАРОЙ КЛИКОВ КОМПЬЮТЕР ПРЕВРАЩАЕТСЯ В В ВИРТУАЛЬНЫЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ПАРК

ИНТЕРФЕЙСНЫЕ ПАНЕЛИ



OBJECTBAR

Тотальный редизайн интерфейса, который происходит после установки новых тем, может прийти по душе далеко не всем: не так-то просто отвыкнуть от привычной среды Windows, в которой работаешь многие годы. К счастью, существует компромиссное средство — интерфейсные панельки. Пронырливая Stardock преуспела и здесь — ее **ObjectBar** является одной из самых известных программ такого рода.

Утилита представляет из себя небольшую панельку, на которой расположены ярлыки наиболее часто используемых приложений и пиктограммы программ, запущенных в данный момент (на эту панель можно поместить и любые другие значки). С ее же помощью можно настроить структуру и внешний вид меню «Пуск», трее и панели задач. Недостатка в скинах ObjectBar не испытывает — загляните на тот же www.wincustomize.com, их там сотни.

Кроме продуктов Stardock, на рынке есть еще несколько удачных программ такого рода. Одна из самых популярных таких утилит,



MOBYDOCK

MobyDock, явно создавалась по образцу и подобию аналогичной программы Object Dock, разработанной Stardock (мы выкладывали ее в девятом номере). Выглядит она почти точно так же: узенькая панелька с пиктограммами запущенных приложений и самых необходимых утилит. Очень радует присутствие кнопки для снятия скриншотов (правда, их качество уступает снимкам, сделанным специализированными программами, — **HyperSnap**, **SnapIt** и пр.) и встроенный механизм автоматической проверки почты (до трех ящиков).

Другая такая программа, **AquaDock**, исповедует здоровый минимализм. Присутствуют лишь самые нужные кнопки — ярлык браузера, почтового клиента, «корзины» и «Мой компьютер». Кнопки для снятия скриншотов, увы, нет.

В **Y'zDock** все несколько иначе. По умолчанию панель программы абсолютно пуста, заполнять ее предложено самому пользователю. Размер панельки на-



Y'ZDOCK

страивается (ее можно сделать и очень маленькой, и очень большой — даже на пол-экрана), а расположить ее можно не только по краям (как в других программах), но и по углам экрана. Отдельной похвалы Y'zDock заслуживает еще и за то, что в отличие от AquaDock и MobyDock не высывается без спросу, когда пользователь начинает скроллить полосу прокрутки (что очень важно, если панель расположена в левой части экрана поверх полосы прокрутки).

РЕДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА

Темы для Windows XP, сколь бы необычны они не были, способны преобразить лишь рабочий стол, не затрагивая остальной ин-



WINDOWBLINDS

терфейс. Для его тотальной конверсии вам понадобится следующая программа от Stardock — утилита **WindowBlinds**. При помощи этой программы можно настраивать внешний вид кнопки «Пуск», панели задач, дизайн заголовков, полей окон, всевозможных ползунков и т.д. Незарегистрированная версия программы (найдется \$19,95?) не имеет ограничений по времени использования, но не позволяет анимировать окна. Разработчики почему-то не предусмотрели кнопку «Восстановить стиль, стоявший по умолчанию» (хотя ее необходимость совершенно очевидна), так что если после долгих экспериментов вы решите вернуться к стандартному интерфейсу Windows XP, придется лезть в «Свойства экрана» и выставлять эту опцию самостоятельно.

То, что не под силу WindowBlinds, сделает **WindowFX** — еще одна суперутилита



WINDOWFX

Stardock. Ее можно использовать для установки свойств иконок рабочего стола (хотите сделать их трехмерными или, скажем, доба-

SKINSWARE

В начале лета этого года компания **Alienware**, один из ведущих производителей компьютеров и ноутбуков, объявила о заключении контракта со **Stardock** и уже известной вам **The Skins Factory** (см. статью «Шкурный вопрос» в пятом номере), специализирующейся на разработке графических интерфейсов. По условиям этого договора на все новые компьютеры Alienware будет предустанавливаться программа **AlienGUIse Theme Manager** (все тот же Theme Manager с некоторыми эксклюзивными наворотами) от Stardock, а The Skins Factory займется созданием новых тем.



ОДНА ИЗ ТЕМ, СОЗДАННЫХ THE SKINS FACTORY ДЛЯ ALIENWARE. ЕЕ, А ТАКЖЕ ПРОГРАММУ ALIENGUISE THEME MANAGER, ВЫ СМОЖЕТЕ НАЙТИ НА НАШЕМ ДИСКЕ.

вить тени?), создания эффектов для контекстного меню, анимирования окон, а также для настройки их прозрачности, максимального размера и местонахождения на экране.

ИКОНКИ

Для работы с иконками Stardock выпустила аж три утилиты. Первая — **IconX** — пред-



ICONPACKAGER

назначена для настройки внешнего вида и размеров пиктограмм. Ею можно отрегулировать прозрачность, яркость, контрастность иконок, настроить тени, включить визуальные и звуковые эффекты, которые будут сопровождать клики мышью (последняя опция доступна только в зарегистрированной версии).

Вторая программа, **IconPackager**, пригодится для замены стандартных иконок другими. Все пиктограммы, входящие в комплект программы, разделены на отдельные категории в зависимости от того, в каком стиле они выполнены: White Glass, Polymer_icpk, Blue Shine и пр. Как и все остальные программы Stardock, IconPackager осведомлена о существовании сайта www.wincustomize.com и не-

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В НОЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ:

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ!

КАК И ЗАЧЕМ ДЕЛАЮТСЯ
ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТЫ:
СОВЕТАМИ ДЕЛИТСЯ
МАРЕК ХЕФНЕР

ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА
И ПРОХОЖДЕНИЯ

THE SIMS 2
МОЙ СОБСТВЕННЫЙ
ЧЕЛОВЕК...

ALPHA BLACK ZERO
ПОТОМ ЭТОТ МИР
НАЗОВУТ АПРАКНС?

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION
ОТТРУЗИТЕ ШЕСТЬ ТОНН ПАССАЖИРОВ!

DARK FALL: LIGHTS OUT
НЕ ПОСЕЩАЙТЕ СТАРИННЫЕ МАЯКИ

SILENT HILL 4
В ГОСТЯХ У КАФКИ

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER
"ПРОФЕССИОНАЛАМ ЗАРПЛАТА НАВАЛОМ..."

POLITICAL MACHINE
КУДА ДЕВАЮТСЯ НАШИ ГОЛОСА

MEDIEVAL CONQUEST
MAJESTY ВОЗВРАЩАЕТСЯ

TRANSPORT GIANT
ПАСТУХ ПАРОВОЗЬЕГО СТАДА

WINGS OF WAR
ФАНТАСТИКА, РОМАНТИКА...

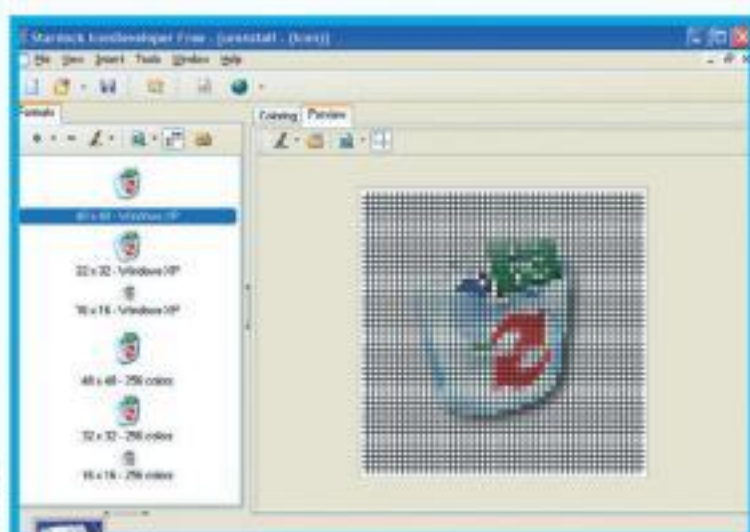
ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

VICTORIA: VIP
WARCRAFT III: ОРДА НАСТУПАЕТ!

ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

СФЕРА DOOM III STARCRAFT
COMMAND & CONQUER GENERALS
ULTIMA ONLINE WARCRAFT III
WARLORDS BATTLECRY III

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



ICONDEVELOPER

медленно отправит вас туда, если вам понадобятся дополнительные иконки (кнопочка "Install new package").

Ну и, наконец, **IconDeveloper** — мощная утилита для создания иконок. Собственных средств для рисования пиктограмм у нее нет, программа может лишь импортировать изображения из других форматов и преобразовывать их в "иконочные". Объясняется это тем, что если бы разработчики включили бы в IconDeveloper инструмент для рисования и редактирования иконок, утилита превратилась в навороченный графический редактор. Единственное, что может сделать IconDeveloper с иконками, — изменить их цветовую гамму и размер.

ВСЕ В ОДНОМ

Одна программа для работы с темами, одна — для загрузочных картинок, еще одна — для логон'ов, две — для кастомизации интерфейса, три — для операций с иконками... Использовать отдельные утилиты на каждый случай неудобно, а если вы не собираетесь заниматься тотальной конверсией интерфейса — еще и нерационально. В этом случае вам лучше остановить свой выбор на программе



PLUS ТОЖЕ МОЖЕТ БЫТЬ МИНУСОМ

С курсорами все несколько сложнее. **CursorXP**, программа Stardock для работы с курсорами, доступна в двух вариантах — платном и бесплатном. Функциональность бесплатной версии сильно урезана (можно лишь менять курсоры и настраивать их внешний вид — высоту, резкость, тень, угол наклона). Платная версия, **CursorXP Plus**, никаких ограничений не имеет и позволяет делать с курсорами все что угодно — но, увы, скачать ее могут лишь зарегистрированные пользователи.



CURSORXP

Theme Manager (тоже от Stardock), которая умеет работать со всеми элементами интерфейса — обоями, загрузочными картинками, логон'ами, заставками, курсорами, темами, иконками и скинами. Но не спешите подбрасывать чепчики и сносить с винта за ненадобностью все остальные программы, о которых шла речь выше: единственное, на что способен Theme Manager — это замена тех или иных частей интерфейса. Никаких других на-



THEME MANAGER

строек в этой утилите нет и в помине. Да и работает она не так стабильно, как хотелось бы.



Практически все вышеописанные программы принадлежат перу Stardock. Объясняется это очень просто: во-первых, в портфолио Stardock есть все (ну хорошо — почти все) программы, которые могут вам понадобиться, если вы задумаете изменить облик системы, а во-вторых, сотрудники этой компании принимали участие в разработке Windows XP, и они как никто другой знают ее внутреннее устройство. А это в данном случае очень важно: если менеджер тем или другая программа такого рода написана криво, это может вызвать серьезные сбои. Так что программы Stardock в данном случае — идеальный выбор.

P.S. Темы для Windows XP, логон'ы, boot-screen'ы, курсоры, иконки и пр. ищите на нашем CD/DVD в разделе "Игровой десктоп". ■

ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ ВАШЕГО РС



SYSMETRIX

SysMetrix — вещь совершенно сногшибательная. Эта утилита способна заменить собой добрый десяток программ. Она замеряет в общей сложности около пятидесяти параметров: объем своп-файла, объем свободной оперативной памяти и свободного места на диске, загруженность процессора, число файлов в "Корзине", количество новых писем, IP-адрес и даже положение мыши. При помощи SysMetrix можно "не отходя от кассы" управлять WinAmp'ом, регулировать звук, отслеживать погоду и многое-многое другое. Недостатка в скинах SysMetrix не испытывает — на одном только www.wincustomize.com их больше тысячи.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

ALL-IN-ONE SECRETMAKER 3.9.7

Разработчик: Secretmaker

Язык: английский

Тип распространения: donateware

Сайт: www.secretmaker.com

Разработчики **Secretmaker** утратили в эту программу целую уйму функций. Утилита очищает компьютер от сетевых червей и всевозможного мусора, фильтрует почту на предмет спама, безжалостно вырезает рекламные баннеры и уничтожает всплывающие окна, а также имеет механизм быстрого удаления логов и временных файлов (ведь в них может содержаться конфиденциальная информация — коды, пароли, номера кредиток). Подавляющее большинство таких программ платные, но **Secretmaker** являет собой исключение из этого правила. Возможно, даже единственное исключение.

Рейтинг: **10**

AUTO GORDIAN KNOT 1.60 FINAL

Разработчик: len0x

Язык: английский

Тип распространения: donateware

Сайт: www.autogk.net

Одна из самых лучших программ для рипования фильмов на CD и DVD. **Auto Gordian Knot** прост в освоении, содержит минимум опций (выбор разрешения и кодака, битрейта аудиодорожки, настройка субтитров) и, плюс ко всему, безо всяких проблем обходит даже

самые навороченные системы защиты. Вместе с **Auto Gordian Knot** поставляются три сопутствующие утилиты (видеокодек **Xvid**, а также программы **AviSynth** и **VobSub**), расширяющие ее функциональность.

Рейтинг: **8**

BITDEFENDER FREE EDITION 7.2

Разработчик: Softwin

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.bitdefender.com

Еще один бесплатный антивирус. **BitDefender Free Edition** знакомо более 70000 "штаммов" вирусов, поддерживает сканы, имеет встроенный планировщик и практически не грузит систему. Единственный минус этой программы — отсутствие антивирус-



ного монитора, который включают только в платную версию (стоит \$29,95).

Рейтинг: **9**

HOT KEYBOARD PRO 2.5

Разработчик: TB Labs

Язык: английский, русский

Тип распространения: shareware

Цена: 300 руб.

Способ оплаты: кредитная карта, WebMoney, Яндекс-Деньги, Рапида, КредитПилот, E-Port, X-Card

Сайт: <http://rus.hot-keyboard.com>

Hot Keyboard Pro предназначен для ускорения самых разнообразных операций. Запуск программ, открытие/закрытие окон, загрузка наиболее часто посещаемых сайтов, управление **WinAmp**'ом и многое-многое другое — все это при помощи **Hot Keyboard Pro**



можно запускать по нажатию двух-трех горячих клавиш. Более сложные действия программируются макросами и могут быть выполнены по расписанию.

Кстати, чтобы приобрести зарегистрированную версию, вовсе необязательно платить деньги. Если вы оставите восторженные отзывы об этой программе на нескольких софтовых

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете рабочие версии этих программ, а из "Софтверного набора" в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donateware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как "жертвовать").

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

сайтах, регистрацию предоставят бесплатно.

Рейтинг: **8**

KLEPTOMANIA 2.5

Разработчик: Structu Rise

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$29,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.structurise.com/kleptomania

О назначении **Kleptomania** легко догадаться по ее названию. Эта программа может утащить в буфер обмена все что угодно: изображения, текст (даже когда установлен запрет на копирование его в буфер), пункты меню и вообще любые участки экрана. Интерфейс очень прост, и разобраться в нем не составит никакого труда. Единственный минус этой утилиты — ее платность.

Рейтинг: **8**

MEDIA PORTAL 0.0.0.9

Разработчик: MediaPortal

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://mediaportal.sourceforge.net>

Media Portal — это бесплатный мультимедийный комбайн, совмещающий в себе функции целого ряда программ. Эта утилита умеет проигрывать видео и музыку, транслировать телевидение и радио, просматривать и



О РАЗДЕЛЕ

"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежати́на!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "Полезный софт" (составляется по статьям одноименного раздела) и "Игроманский стандарт" (крайне важные программы плана DLN, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мании").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

сортировать картинки, запускать сторонние приложения, а также загружать информацию о погоде из интернета. Имеется и встроенный планировщик, при помощи которого можно, например, программировать Media Portal на запись какой-либо телепередачи.

Рейтинг:  9

MP3 EXE CONVERTER 1.3.1

Разработчик: peakDesign Software

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.cutess.com

Крошечная утилита, единственной функцией которой является преобразование mp3-файлов в exe-файлы, проигрывающиеся самостоятельно, безо всяких проигрывателей. Ощутимого ухудшения качества при конвертировании замечено не было, а размер конечного файла остался почти таким же, как и у файла исходного (увеличившись лишь на десять килобайтов). Смущает только то, что программа не умеет переводить экзешники обратно в mp3.

Рейтинг:  7

QUICK HIDE 1.8.7

Разработчик: ChronoSoft

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.cronosoft.com/download/qhw

Вы валяете дурака за компьютером, а на горизонте нарисовался строгий начальник или мама, уверенная, что вы сейчас делаете уроки? Что делать? Успеть закрыть все окна за это время и тем самым отвести угрозу просто невозможно — на это не хватит времени. Но если у вас не установлен Quick Hide, катастрофу можно предотвратить буквально за



QUICK HIDE 1.8.7

секунду. Эта программа может едва ли не мгновенно спрятать все запущенные приложения так, что их не будет видно не только на панели задач, но и даже в трее. Точно так же можно спрятать и саму программу.

Рейтинг:  9

WINGLANCE 1.2.9

Разработчик: UsableLabs

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$8,99

Способ оплаты: PayPal, RegNow

Сайт: <http://usablelabs.com>

Любому пользователю хорошо известно, что переключаться между большим количеством окон как при помощи мышки, так и через Alt+Tab довольно неудобно. Решить эту проб-

лему можно, установив WinGlance. После запуска WinGlance нажатие на Alt+Tab вызывает появление на экране миниатюрных окон всех запущенных программ, даже если их десятки. Чтобы выбрать нужное приложение, вам останется только ткнуть курсором мыши в мини-окошко с его пиктограммой.

Рейтинг:  8

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ "ОШКУРИВАНИЕ РАБОЧЕГО СТОЛА"

ALIENWARE THEME MANAGER

Разработчик: Stardock

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.alienware.com/standalone_pages/alienguise.aspx

Менеджер тем, разработанный Stardock по заказу компании Alienware. Без этой программы не заработают темы от The Skins Factory, созданные специально для Alienware.

Рейтинг:  8

BOOTSKIN

Разработчик: Stardock

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.stardock.com/products/bootskin

Единственным предназначением BootSkin является замена загрузочной картинки (т.е. bootscreen'a), появляющейся на экране при включении компьютера. Утилита очень проста: выбираем понравившуюся картинку, давим на кнопку "Apply" — и дело в шляпе. Вместе с программой поставляется несколько загрузочных артов, но если ни один из них вам не приглянулся, можно поискать другие на специализированных сайтах.

Рейтинг:  8

CURSORXP

Разработчик: Stardock

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.stardock.com/products/cursorxp

CursorXP очень удобна для работы с курсорами. С ее помощью можно менять курсоры, рисовать новые и настраивать их внешний вид (высоту, резкость, тень, угол наклона). Бесплатная, имеет ряд ограничений (нельзя, например, рисовать новые курсоры), но в целом ее функциональности вполне достаточно.

Рейтинг:  7

LOGONSTUDIO

Разработчик: Stardock

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.stardock.com/products/logonstudio

Еще одно детище Stardock, LogonStudio, представляет собой программу для замены logon'a — картинки, отображающейся на экране при входе в систему (логинизации). Утилита не перегружена лишними опциями и к тому же совершенно бесплатна. На тот случай если вы все-таки решите вернуться к стандартной картинке, в LogonStudio предус-



ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В "Игроманский стандарт" входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе "CD-Мания".

Антивирус Касперского Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.5, CheMax 4.2 и CheMax Rus 2.9a, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, K-Lite Codec Pack 2.27, RAD Video Tools, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.5.1, Winamp 5.0.5, WinRAR 3.40.

мотрена кнопка "Восстановить картинку, стоявшую по умолчанию".

Рейтинг:  8

OBJECTBAR/MOBYDOCK/AQUADOCK/YZDOCK

Разработчик: Stardock/MobyDock/AquaDock/M.Yamaguchi

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.stardock.com/products; www.mobydock.com; www.dockzone.de/aquadock.htm; www.dockzone.de/yzdock.htm

Четыре самых лучших интерфейсных панели. У каждой из них свои преимущества: ObjectBar поддерживает скины; MobyDock имеет кнопку для снятия скриншотов и встроенный механизм проверки почты; YzDock удобен тем, что позволяет держать лишь те ярлыки, которые вы сами выбрали, а не те, которые изначально были в программе. AquaDock же просто красива и занимает минимум места.

Рейтинг:  8

OBJECT DESKTOP

Разработчик: Stardock

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$49,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: <http://www.stardock.com/products/odnt/>

Целый комплекс утилит, включающий в себя DesktopX (позволяет устанавливать темы для Windows XP), WindowBlinds (программа для настройки внешнего вида окон), IconX, IconPackager, IconDeveloper, WindowFX (все они предназначены для замены иконок и их рисования), Theme Manager (утилита, которая может оперировать абсолютно со всеми элементами интерфейса), SkinStudio (с ее помощью можно создавать "шкурки" для многих приложений) и еще пара программ, которые не прошли в наш обзор в силу того, что у них несколько иные задачи.

Рейтинг:  9

SYSMETRIX

Разработчик: Nicholas Decker

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.xymantix.com/sysmetrix

SysMetrix — это своего рода приборная панель вашего компьютера. Она замеряет около 50 параметров: объем свободной оперативной памяти и свободного места на диске, загруженность процессора, число файлов в корзине, количество новых писем, IP-адрес, положение мыши и многое-многое другое.

Рейтинг:  9

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU



Приветствую! Прошедший месяц выдался жарким для рубрики, потому сразу перейдем к делу, не размениваясь по мелочам. Первым делом выполняем обещание, данное вам, дорогие читатели, в прошлом номере. Очередная аналитическая статья в разделе "Игра в онлайн" — "Дьявольское долголетие", рассказывающая о секретах успеха "старичка" Diablo II. Обязательно обратите внимание на обзор дополнения к "Анархии" — Alien Invasion. Казалось бы, и так уже много аддонов к игре выходило, однако только "Вторжение" полностью преобразовывает геймплей популярной MMORPG. Новая жизнь игры, которой не так давно стукнуло три года.

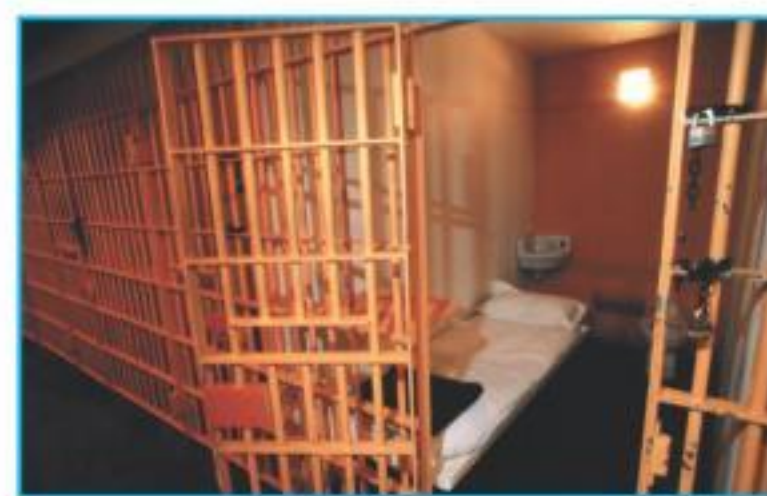
Не пропустите статью "Виртуальный телефон", в которой подробно рассказывается о новом средстве голосового общения через Сеть — программе Skype. Для тех, кто выходит в интернет через широкополосный доступ, — отличное средство общения. Можно разговаривать хоть с США! Причем совершенно бесплатно (точнее, по цене трафика).

После публикации цикла статей "Двигатель сетевого прогресса" о создании сайта на движке PHP, письма с вопросами и просьбами от вас продолжают приходить. Самая частая просьба — рассказать о других движках. Просите? Выполняем! В ближайшем номере мы расскажем вам о самых распространенных движках, а через несколько номеров, возможно, коснемся каждого из них в отдельности. Также в следующем номере, в аналитическом разделе "Игры в онлайн", читайте интереснейший материал о самых громких провалах в мире онлайн-игр.

Полномасштабный обзор игры YetiSports (в отечестве — "Пингвокет"), опубликованный в прошлом номере, вызвал целый шквал писем от вас. Значит — зацепило. В одном из ближайших номеров журнала мы расскажем вам об очередной части игры.

И не забывайте, что мы ждем обратной связи от вас не только на нашем форуме, но и напрямую по почте. Пишите на e-mail рубрики и непосредственно на мой почтовый ящик — MakarenkOFF@igromania.ru. Предлагайте, советуйте, рекомендуйте. Помните, что темы для многих статей исходят именно от вас...

Алексей Макаренков



составил более 60% всех заражений в Сети) — товарищ **Свен Яшэн** — не так давно был приглашен на работу в крупную немецкую компанию **Securepoint**, занимающуюся разработкой антивирусных программ. Единственная незадача — судебное разбирательство по делу Свена еще не состоялось, и не исключено, что после решения суда Свен из уютного офиса Securepoint отправится прямо в тюремную камеру... Впрочем, работодатели уверяют, что сделают все возможное, чтобы убедить присяжных в невинности Яшэна.

Пиринговые сети — свободны!

После судебного разбирательства, которое длилось более полугода, в США закрыто, наконец, дело о пиринговых (файлообменных) сетях. Вкратце напомним суть разбирательства. Еще зимой **RIAA** (Американская ассоциация звукозаписывающих компаний) и несколько других компаний подали в суд на разработчиков нескольких пиринговых сетей за то, что сети способствуют распространению нелегальных музыкальных композиций и различных программ. Обвинители напирали на то, что именно создатели ответственны за то, что с помощью их программ у пользователей есть возможность обмениваться нелегальной продукцией. Разработчики же сетей заявляли, что их программы не подразумевают передачу конкретно пиратской продукции, что утилиты — лишь средства коммуникации, а уж как их будут использовать пользователи — исключительно их дело.

После тщательного исследования судьи пришли к выводу, что компании **StreamCast Networks** и **Grokster** (создатели и владельцы пиринговых сетей) не несут ответственности за действия, которые совершают пользователи их продуктов. Окончательно убедил в этом судей пример, который на последнем заседании привел один из адвокатов Grokster. Юрист заявил, что если проводить аналогии с рынком видеопроизводства, то пиринговые сети — это видеоманитроны, на которых можно просматривать как лицензионные, так и пиратские кассеты. Что смотреть — каждый решает для себя сам. Судьи почесали тыковку и согласились — вынесли оправдательный приговор владельцам пиринговых сетей.

Теперь у RIAA забот прибавится. Если до решения суда компания надеялась, что называется, накрыть всех разом, прекратить работу нескольких файлообменных сетей, то теперь придется действовать иначе. Отлавливать пользователей, распространяющих

XXX пожизненно

Мы уже неоднократно писали о том, как китайские власти борются с сетевой порнографией. Сначала службы госнадзора просто прикрывали самые активные XXX-порталы. Это не помогло. Тогда стартовала акция по аресту владельцев соответствующих ресурсов. Бедняг держали в заключении несколько недель, затем показательно штрафовали, после чего отпускали на все четыре. Но порносайтов в китайской зоне интернета меньше не становилось. Правительство ужесточило меры наказания — первый раз попавшегося XXX-нетчика штрафовали, а если попадался второй раз — сажали на несколько лет. Но и это не смогло остановить лавину обнаженных тел в виртуальном мире. И вот принят новый закон! Если посещаемость какого-то порноресурса превышает 250 000 человек (не в день, а вообще за весь срок существования), то владельцу такого сайта грозит пожизненное заключение. Порно-интернет-магнаты уже улепетывают из Сети сверкая пятками.



бодить почту от спама, английская компания **Jeftel** нашла простое и элегантное решение... Не надо пользоваться интернет-почтой, говорят эксперты Jeftel. Только и всего. И проблема будет решена! Уаля! А если вам нужно послать электронное письмо приятелю — так нет проблем. Есть пиринговые сети, они напрямую передадут письмо с вашего компьютера адресату.

Идея, вне всяких сомнений, отличная. Одно "но"... Послать письмо кому-нибудь в Мировой Паутине через пиринговые сети нельзя. Точнее, можно, но тогда и от спама не защитишься. К тому же не факт, что если все почтовики мира переедут на пиринговую систему работы, внутри этой сети не появится свой собственный спам.

Написал вирус — поработал — в тюрьму

Обычно авторов интернет-вирусов долго выслеживают, прижимают к стенке и, цепко ухватив за воротник, кидают в камеру предварительного заключения, откуда через зал суда злоумышленники отправляются прямо в тюремные нары. Но бывает и иначе. Например, в том случае, если компьютерный хулиган искренне во всем раскается и встанет на путь сотрудничества с администрацией. Ну или хотя бы сделает вид. Именно так и произошло на сей раз. Автор опаснейших вирусов **NetSky** и **Sasser** (напомним, что за истекший год Sasser

Почта через файлообменник

В то время как крупнейшие мировые компании бьются головой о стену, пытаясь снизить количество спама в своей почтовой рассылке, когда антивирусные компании дни и ночи напролет выдумывают новые средства борьбы с несанкционированной корреспонденцией, когда... В общем, когда весь мир думает, как осво-



Кто сильнее, тот и прав

Стычки между различными компаниями из-за доменных имен происходят с завидной регулярностью. То кто-то пытается прикарманить популярный порносурс, то кто-то возмущается, что название сайта подозрительно напоминает название какой-либо компании. А судьи — они от интернет-мира далеки, им не до каких-то там доменов. Им бы как попонятней. Вот и получается, что правыми оказываются те, у кого денег побольше, да адвокаты пошустрее.

Хотя случается, что побеждают не самые богатые, а просто — правые. Так на этот раз и получилось. В суд на небольшую американскую туристическую компанию **America Telecom** подало... правительство Мексики (точнее ее полномочный представитель — компания **Mexican Tourist Board**). За

контрафактную продукцию через файлообменники, засуживать их, штрафовать, сообщать об этом общественности и грозить всем пальчиком, мол, ай-яй-яй и больше так не делайте. Подобный способ весьма мало эффективен и до этого ставил на путь истинный лишь 1-2% пользователей файлообменных сетей. Остальные же продолжали обмениваться пиратскими файлами.

Дружба в рассрочку

Чего только не продают на интернет-аукционе eBay. Машины, дачи, яхты — это в порядке вещей. Чуть реже можно встретить предложения о продаже городов. Военные базы продают совсем уж редко. Жен, дочерей, братьев и прочих родственников предлагают не чаще, чем раз в три-четыре месяца, — так что они нарасхват. Родину и вовсе предлагали один раз — так что раритет!

А вот товарищ Стюарт — американский студент старших курсов — проявил остроумие и недюжую смекалку. Выставил на продажу... собственную дружбу. Не подумайте чего! Никаких XXX. Именно дружбу. Которая, по задумке Стюарта, будет проявляться в трех-четырех электронных письмах в неделю и одном-двух бумажных. Скромно, конечно, но настоящие Гены и Чебурашки откликаются. Сказать, что от покупателей нет отбоя, — нельзя, но свой рынок сбыта Стюарт определенно нашел. По крайней мере, заплатить 100\$ за его дружбу некоторые пользователи готовы.



что? Понятно — за название сайта. Видите ли, существование американского сайта с названием **Mexico.Com** ущемляет права мексиканского правительства. Оно и понятно — разумеется, ущемляет, если самому правительству Мексики угодно на сайте с таким названием разместить собственный туристический портал. Однако не вышло. Учитывая, что "Мексика" — не торговая марка (то есть не бренд), а лишь географическое название, а также принимая во внимание (куда же без этого), что сайт **Mexico.Com** американцы застолбили еще в далеком 1997 году, суд постановил оставить сайт владельцам.



Китайский синдром

Китай — страна, в которой антихакерская служба развита, пожалуй, лучше, чем в любой другой стране. Даже лучше, чем в США. Тем не менее это не мешает стране рисовых полей и упругого бамбука держать первое место по количеству хакеров на душу населения. Китайские хакеры учудили в очередной раз. Нет, не атакой на Пентагон и даже не взломом сайта NASA. Просто небольшая хакерская контора, базирующаяся в какой-то маленькой деревеньке близ Пекина, начала свой небольшой бизнес. Прямо через Сеть велась торговля... вирусами. Каждый желающий мог заказать виртуальную инфекцию за весьма умеренную плату. Всего 20-30\$, и умелые хакеры писали специально для вас вирус со строго заданными функциями. Хотите проследить, что печатает ваш босс? Не вопрос! Желаете взломать сайт конкурента? Тоже не проблема! Понятно,

что за 30\$ никто новых вирусов под заказ не писал, хакеры просто видоизменяли код уже готовых вирусов и отдавали заказчикам.

Как только органам правопорядка Китая стало известно, чем занимаются прямо у них под носом закононепослушные граждане, они тут же прикрыли их сайт и даже попытались схватить супостатов с поличным. Правда — не вышло. Зато пример остроумных хакеров оказался весьма заразительным. Теперь в Китае чуть ли не каждый день открываются (и быстро закрываются после обнаружения) подобные службы.

И снова eBay

Во всех бедствиях Сети принято обвинять либо профессиональных спамеров, либо не менее профессиональных хакеров. При этом все как-то забывают, что чаще всего источником проблем являются самые обычные пользователи интернета. Именно они по незнанию переключают не те переключатели, жмут не на те кнопки, читают и следуют не тем инструкциям, а в результате получается "как всегда".

Вот и на этот раз администраторы немецкого отделения известного интернет-аукциона **eBay** пришли на службу и обнаружили, что ссылка на их сайт ведет вовсе не в виртуальный торговый зал, а на совершенно незнакомый им сайт. Тут же забили тревогу, подняли на уши департамент сетевой защиты, объявили розыск хулигана, совершившего преступление, и расслабились, решив, что раньше чем через несколько месяцев супостата не поймают (это обычный срок для ловли хакеров). Но уже через несколько дней хакер был пойман... И выяснилось, что никакой это не хакер, а самый обычный пользователь, который и в интернете-то был всего пятый раз в жизни. Товарищ прочитал в какой-то брошюре о том, как изменять DNS, и попробовал сделать, как написано. И у него чуть было не получилось изменить DNS **Google.Com** и **Amazon.Com** и получилось с **eBay**. В ходе расследования также стало понятно, что никаких программ, кроме входящих в стандартную поставку Windows, интернетчик не использовал... Дело пока не закрыто, но все идет к тому, что пользователя оправдают.

Если так дело пойдет дальше, то скоро доживем до того, что простые граждане смогут, прочитав "полезную литературу", повесить интернет на день-другой, а то и сайт Пентагона взломать...

PlayBoy против Netscape

Возобновилось судебное разбирательство между компанией **PlayBoy** и **Netscape Communications**. Дело завели еще зимой, когда "Плейбой" обвинили "Нетскейп" в том, что последние используют их бренд в качестве кодового слова в своих поисковиках. Выяснилось, что так и есть: нетскейповский поисковик по запросу пользователя "PlayBoy" часто выдавал ссылки вовсе не на сайты популярного журнала, а на ресурсы совсем иного содержания. Netscape просто использовали известное название, чтобы определить, чем интересуется пользователь, а затем перенаправляли его на ресурсы, скажем так, тематического содержания. Понятно, что PlayBoy были сильно недовольны. Вскоре, в середине весны, дело замяли — соответствующих законов тогда еще не было. А вот сейчас подходящие законы появились, и "Плейбой" снова рвется в бой, желая отсудить у NC несколько миллионов долларов. И похоже, теперь нетскейповцам просто так не отделаться... ■

Виртуальный телефон

НОВОЕ СРЕДСТВО ГОЛОСОВОГО ОБЩЕНИЯ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ — SKYPE

Низкая стоимость хорошего девайса или программы — безусловное достоинство. Жаль, встречается редко. Чаще — наоборот. Люди стремятся найти магазин, где необходимый продукт продают подешевле. Обычно, объездив полгорода, потратив на общественный транспорт 10 баксов, в конце концов находят магазин с желанной скидкой (в 5 баксов) и, получив моральное удовлетворение, направляются к кассе. Тем удивительнее на этом фоне выглядят предложения получить заманчивую программу “забесплатно”. И не от новичков рынка компьютерного софта, а от зарекомендовавшей себя команды разработчиков! Но именно так обстоят дела с программой для голосовой связи через интернет — **Skype**. В конце июля разработчики выложили в Сеть ее полную версию (1.0) для скачивания.

Классик русской литературы XIX века, Н.А. Некрасов, советовал встречать новые дрова вопросом — “Откуда дровишки?” (предположительно, имелась в виду вся палитра программных продуктов того времени). Следуя заветам глубоко уважаемого классика, мы выяснили, что за выпуск программы отвечала компания **Skype Technologies SA**. Ее руко-

водство уютно расположилось в Люксембурге, в то время как рабочие группы разбросаны по всему свету: в Копенгагене, Лондоне, Стокгольме и Таллине. Мозгом компании выступали известные личности — **Николас Зеннстром** и **Янус Фриис**, создатели широко известной **KaZaA** (www.kazaa.com).

Кто есть кто?

Так что же такое **Skype**? Эта небольшая утилита самым наглым образом посягает на доходы телекоммуникационных компаний от междугородней и международной телефонной связи. **Skype** предлагает вам живое голосовое общение с друзьями и знакомыми через интернет. Для этого нужно всего лишь иметь выход во всемирную глобальную Сеть, установленную программу да наушники с микрофоном (гарнитуру). Конечно, что бы ни говорили по этому поводу создатели, телефонный разговор не будет совершенно бесплатным. Но в его цену будет входить только стоимость интернет-тарифа. Платите как обычно — за время в Сети либо за трафик. Эта сумма будет мизерной по сравнению с реальным счетом за международный телефонный разговор, например, с

Америкой, Израилем, Украиной, наконец...

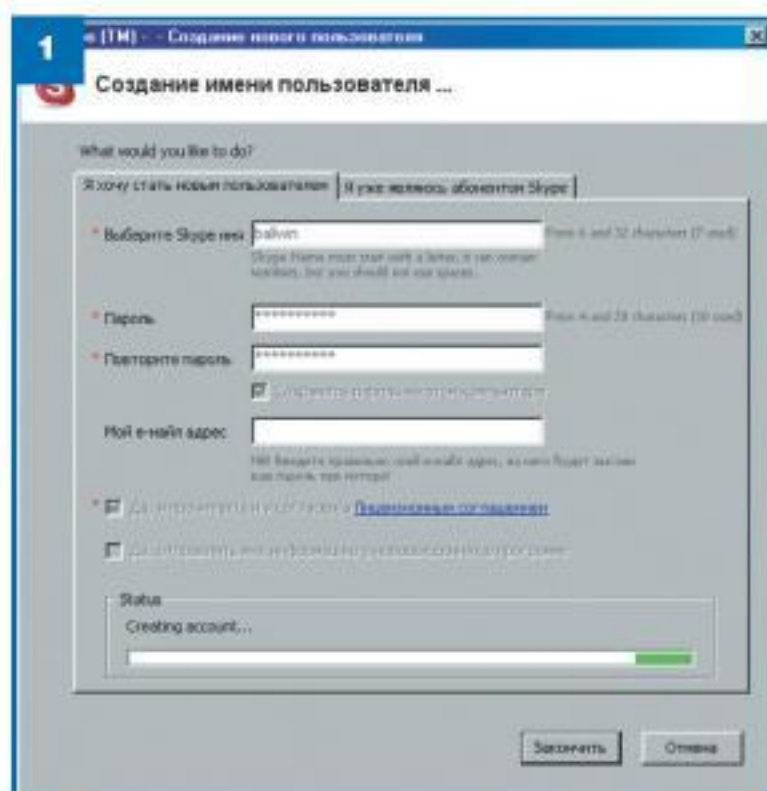
Сама идея состоит в том, чтобы создать глобальное (мирового масштаба) сообщество пользователей виртуальной телефонной связи. Причем заявка сделана по всем правилам — с размахом. Поскольку люди все еще предпочитают общаться на родных языках, и не всегда уровень преподавания международного английского позволяет им понимать его — в программе реализована широкая языковая поддержка. Шутка ли — **Skype** поддерживает 15 различных языков! Не считая дополнительных. Поскольку русский язык входит в основной состав — никаких проблем у соотечественников с освоением программы не будет. Только поймите правильно, все это языковое богатство относится только к интерфейсу программы. Читать названия пунктов меню вы будете по-русски. Но это не значит, что все подключенные обязаны понимать этот могучий язык. Ведь связь-то телефонная, и вам придется произносить слова голосом. В зависимости от обстоятельств придется выбирать нужный разговорный язык. Ответственность за взаимопонимание лежит только на вас.

По-нашему, по-простому!

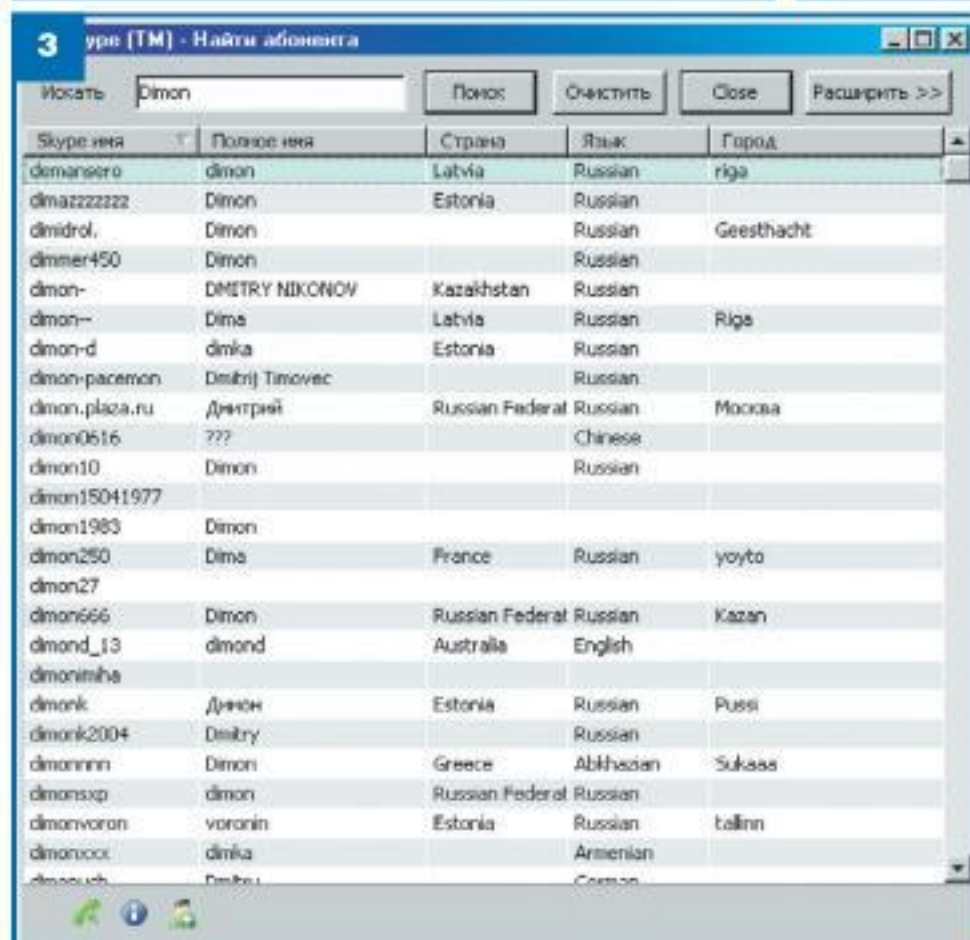
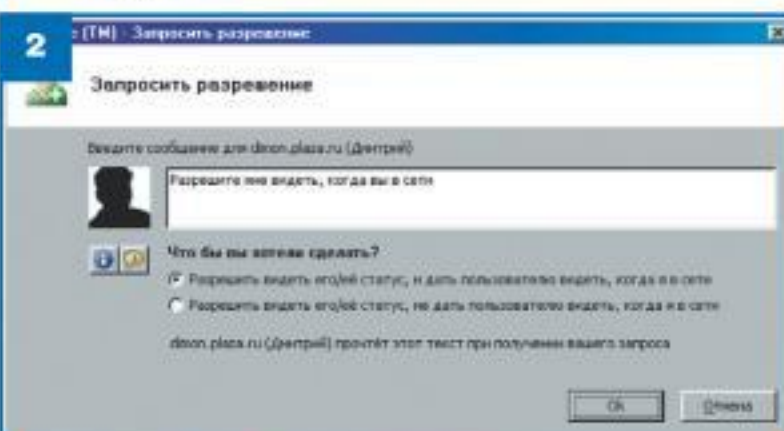
Нацеливаясь на широкое распространение программы, разработчики постарались сделать **Skype** максимально простой и удобной. Все начинается со скачивания дистрибутива. Это можно сделать с официального сайта <http://download.skype.com/SkypeSetup.exe>. Вес файла около 9 мегабайт, потому проще всего не тянуть утилиту из Сети, а взять ее с **нашего CD/DVD**. Для русскоязычных пользователей на сайте подготовлены специальные “русские” страницы. На них можно узнать подробности о компании **Skype Technologies SA** (биографии ее создателей и прочее), почитать ответы на часто задаваемые вопросы.

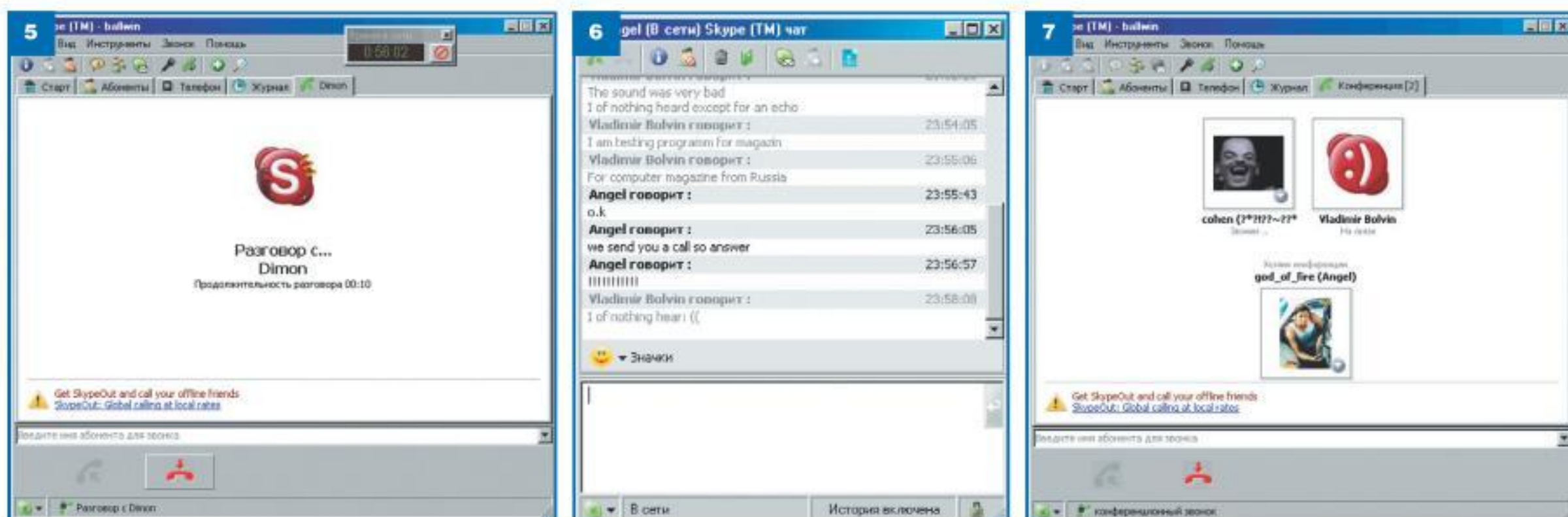
Установка программы чрезвычайно проста. Переходите в папку, где находится дистрибутив. Найдите файл **SkypeSetup.exe**. Учтите, если вы качали утилиту из интернета и было несколько неудачных закачек, то к названию файла добавляется единичка (например, **SkypeSetup1.exe**). Щелкаете по файлу и запускаете процесс установки. В диалоговом окне выбираете язык установки. **Skype**, видимо, сама определяет нужный, и по умолчанию сразу стоит “русский”. Рекомендуются перед установкой подключиться к Сети. Это вовсе не обязательно (на начальном этапе). Просто откажете программе в подключении к сайту www.ui.skype.com и сразу перейдете непосредственно к установке.

Как обычно, на начальном этапе вы должны согласиться с условиями лицензии. Поскольку большинство пользователей никогда не читают этого текста, отмечу пару интересных моментов. Во-первых, соглашаясь с условиями, вы разрешаете программе “периодически связываться со станциями Skype”, когда



- 1 Создание нового пользователя в Skype выполнено не просто, а очень просто.
- 2 Для начала нужно узнать, а хочет ли человек с вами разговаривать?
- 3 Результат поиска зарегистрированных абонентов по сочетанию “Dimon”.
- 4 Долго разбираться с интерфейсом не придется.





1 ■ Первый Димон на проводе!

2 ■ Только чат помог членораздельно поговорить с Ангелом.

3 ■ До пяти человек могут разговаривать в Skype одновременно.

находитесь в Сети. Для вас не должна быть неожиданностью высокая интернет-самостоятельность утилиты. Второе замечание можно отнести к категории курьезов. Поставив галочку напротив фразы "Я принимаю условия...", вы, по тексту лицензии, тем самым даете официальное "добро" на использование программой процессора вашего компьютера... Интересно, как это могло бы быть иначе?!

Первый запуск программы выводит на экран диалоговое окно, в котором вы должны создать "нового пользователя Skype". Заполняете поля формы, подключаетесь к интернету и только после этого жмете кнопку **Закончить** (см. **рис. 1**). Как только вас занесут в базу данных **Skype**, вы становитесь полноправным виртуальным "телефонистом". Кстати, можете подправить данные о себе, добавив информацию о своей стране и родном городе. Все это делается в окне **Инфо абонента**. Там же устанавливается аватар-картинка (есть стандартные, но можете выбрать свою).

Интерфейс программы прост и понятен (тем более на родном русском языке, см. **рис. 2**). После запуска будет открыта главная вкладка — **Старт**. В верхней части основного поля окна, под заголовком *У вас есть*, будут появляться ваши друзья. Правда, пока **Skype** ничего не знает о ваших товарищах. Об этом сообщает строчка *Нет абонентов в сети*. Чтобы испробовать программу немедленно, вовсе не нужно отсылать своим друзьям просьбы скачать программу и подключиться. Хотя предусмотрена возможность послать "уведомление друзьям" автоматически. Новыми друзьями можно обзавестись сразу по ходу дела. Щелкните по строчке *Найти абонента*. Напишите в поле поиска какие-нибудь распространенные имена-ники. Посмотрите, например, сколько зарегистрированных абонентов нашла **Skype** по сочетанию "**Dimon**" (см. **рис. 3**). Обратите внимание — одна графа поиска обозначает родной язык найденного "Димона". Согласитесь, немаловажно. При любом раскладе попадают и русские, и англичане, и греки, и всякие другие иноязычные.

Поскольку жестами ничего объяснить нельзя, надо выбирать наиболее знакомый вам язык. Чтобы добавить абонента в свой список, щелкаете по значку **Добавить абонента**. Он находится в этом же окне, слева внизу (стилизованная картинка человечка с плюсом). Но вы не сможете сразу позвонить "новому другу". Все культурно — сначала необходимо спросить разрешения, сделать запрос. Для этого на экран будет выведена специальная форма за-

проса (см. **рис. 4**). Обращаю ваше внимание на то, что вы можете изменить текст комментария, который будет отправлен визави. Это желательно проделать, чтобы максимально понятно объяснить причины, по которым вы беспокоите абсолютно неизвестного вам человека (иначе не дождетесь разрешения).

Виртуальный Байконур

Ну а теперь — поделюсь впечатлениями о "полевых испытаниях". В качестве подопытных были выбраны "Димоны" из разных стран. Я разослал больше десятка запросов и приготовился к длительному ожиданию. И не успел налить чашку чая, как состоялся первый звонок. Не прошло и минуты (см. **рис. 5**)! Чтобы ответить на звонок, нужно щелкнуть по значку поднятой телефонной трубки (зеленого цвета). Чтобы закончить разговор, надо использовать пиктограммку положенной трубки (красного цвета). Пока я с этим разбирался, мой первый Димон положил трубку. Однако расстроиться мне не дали. Тут же пришел новый вызов. На этот раз звонил какой-то "Angel". Как он меня нашел — остается загадкой. Никакому "Ангелу" запросы на подключение не отсылались.

Тем не менее, я сразу нажал нужный значок, и соединение состоялось. Узнать, насколько "ангельский" голосок у этого человека, не получилось. Вместо слов в наушниках что-то гукало и булькало. Складывалось впечатление, что "партнер" на том конце провода демонстрирует мне, как надо одним махом выпивать бутылочку-другую пивка. Чтобы выяснить, что он там делает, я воспользовался функцией *Мгновенное сообщение*. Skype имеет возможность переключиться с прямого телефонного разговора на обычный чат. В ходе разговора (см. **рис. 6**) выяснилось, что Ангел ни слова не понимает по-русски, живет в Израиле и в данный момент может уделить пару минут для тестирования программы. Пришлось спешно переходить на английский (поскольку с ивритом я не знаком). Однако сколько мы ни старались, добиться других звуков, кроме тех, что я уже слышал, — не вышло. У Skype есть возможность создавать конференцию, в которой могут одновременно участвовать до 5 человек. Но даже помощь друзей Ангела нам не помогла (см. **рис. 7**). К сожалению, все другие попытки связаться с людьми из разных стран приводили точно к такому же финалу.

А где же обещанное "качество лучше, чем по телефонному аппарату"? Прежде чем кивать в сторону **Skype**, было решено еще раз изучить

документацию. Ну и, как обычно, самое "приятное" в описании программы идет мелким шрифтом и далеко не в первых строках. Оказалось, что программа нормально работает только при скорости соединения не менее 33.6 Кб/с. А желателен любой широкополосный доступ (ADSL, например). Наилучшие результаты будут в операционных системах Windows 2000, XP (хотя возможен запуск в 98-х).

Пришлось поехать к нам в редакцию, установить утилиту на компьютере, оснащенном "толстым каналом". И уж тут Skype показал себя как положено. Голоса пользователей, расположенных в Канаде, США, Англии и даже Австралии, звучали четко, почти без помех. Всего несколько раз было замечено искажение речи и небольшие тормоза, когда одно слово наслаивалось на другое, что, впрочем, почти не мешало пониманию. Следует отметить, что тормоза в "словах", что называется, не были приурочены к нарушению связи — по обе стороны виртуального телефона связь была отличной, без помех. Так что — это небольшие глюки самой утилиты.

И, наконец, завершающий этап тестирования — проверка на диалекте, но уже не у меня дома, а у коллеги — Алексея Макаренкова, который является счастливым пользователем цифровой АТС, поддерживающей нормальные 36.6. Удивительно, но на этом минимальном "контакте" утилита показала себя ничуть не хуже, чем на широкополосном редакционном канале. Связь — почти идеальная!



Краткое резюме. Программа Skype вовсе не является первой "виртуальной телефонной станцией". И раньше были попытки отучить интернет-серверов от телефонных аппаратов. Это не очень получалось, поскольку требования к скорости соединения были просто нереальными на тот момент для абсолютного большинства жителей Сети. Сегодня все изменилось. Минимальные 33.6 Кб/с, за редким исключением, можно получить практически на любой городской линии. Активно внедряется скоростной, широкополосный доступ. Основная проблема виртуальной телефонии — низкая скорость соединения — для многих снята. Учитывая неплохие характеристики Skype, ее простоту, поддержку интерфейса на многих языках мира, — у нее есть все шансы получить такое же широкое распространение, как, например, **ICQ**. Уже сейчас зарегистрированных пользователей более восьми миллионов. Бесплатное распространение — это своеобразный призыв: "Ораторы всех стран — соединяйтесь!" ■

Интересное в сети

www.ileo.aha.ru/dozor

"С давних веков зеленеет трава, растет лопух, цветет репей. Но среди них есть растения не такие, как все. Они — пищевые. Помидоры красные, огурцы зеленые. Обычному сорняку никогда не стать пищевым. Есть ли способ сделать сорняк пищевым? Знает ли кто-нибудь эту тайну? Хрен знает". Спешите видеть первый российский диафильм от Леонида Каганова — "Овощной дозор".

<http://hochu.debri.ru>

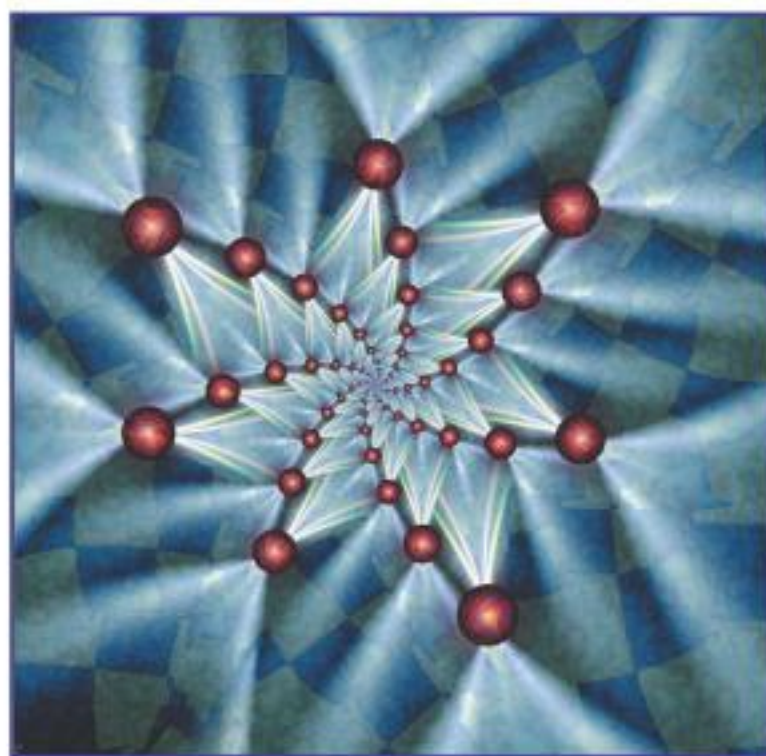
Обыватели говорят, что хотеть совсем даже не вредно. Психологи подтверждают: да, не вредно, а иногда даже полезно. Более того, полезно не только хотеть чего-то, но и открыто заявлять об этом. Вот если собираешься что-то сделать, тогда да, лучше помолчать. И сказать только когда, так сказать, свершишь! А вот если хочешь, то каждому встречному-поперечному просто необходимо заявлять о своем желании. Логика проста. Если что-то надо сделать и кому-то об этом рассказал, то тем самым обязал себя свершить задуманное. А обязательства выполнять мало кто любит. А вот если просто хочешь и первому же попавшемуся об этом говоришь, то кто-то никак не прореагирует, кто-то покрутит пальцем у виска, кто-то посочувствует, а кто-то возьмет да и подарит...

Потому — смело говорите о своих желаниях. А еще лучше — пишите в "Хотелю рунета". На сайте можно высказать любое свое желание. А если вы еще не постесняетесь оставить свой e-mail, то не исключено, что очень скоро на ваши мольбы о помощи откликнется какой-нибудь добрый самаритянин и подарит, например, "дачу", "барабан" или даже "Уму Турман" (чего только не желают посетители сайта). И бойтесь своих желаний — они имеют свойство сбываться!

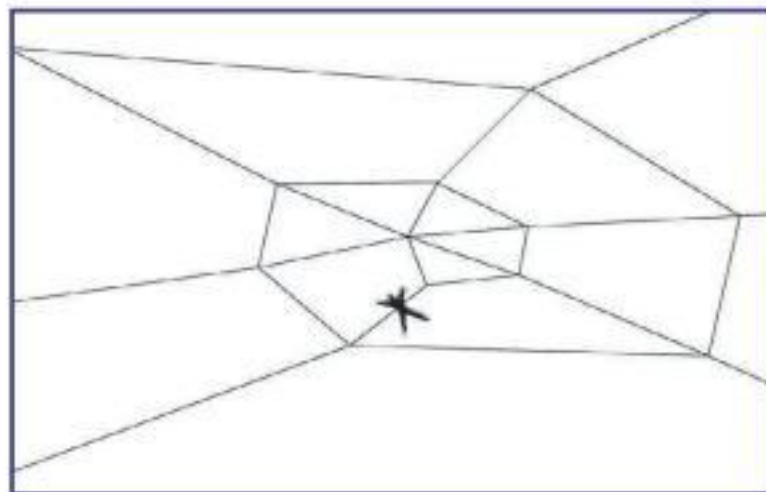
www.tarantulas.com

"Класс беспозвоночных подтипа хелицеровых. Ротовой аппарат сосущий. Глаза простые. Головогрудь соединена с брюшком тонким стебельком... Дыхание легочное". Такое определение дает паукам "Биологический энциклопедический словарь". Для большинства же пауки — мерзкие восьминогие создания, которые так некстати иногда падают в ванны, откуда их приходится вынимать веником или кусочком бумаги.

В общем, обыватели пауков, прямо скажем, недолюбливают. А ведь есть люди, которые разводят эту "мерзость". Причем не маленьких безобидных домашних паучков, а огромных пауков-птицеедов или того хуже — тарантулов. Вот таким сумасшедшим людям и их ужасным питомцам и посвящен сайт tarantulas.com. Физиология, советы по разведению, отличные фотогалереи. Всем паукофилам и арахноманам посвящается.

www.transience.com.au/whatchagot.html

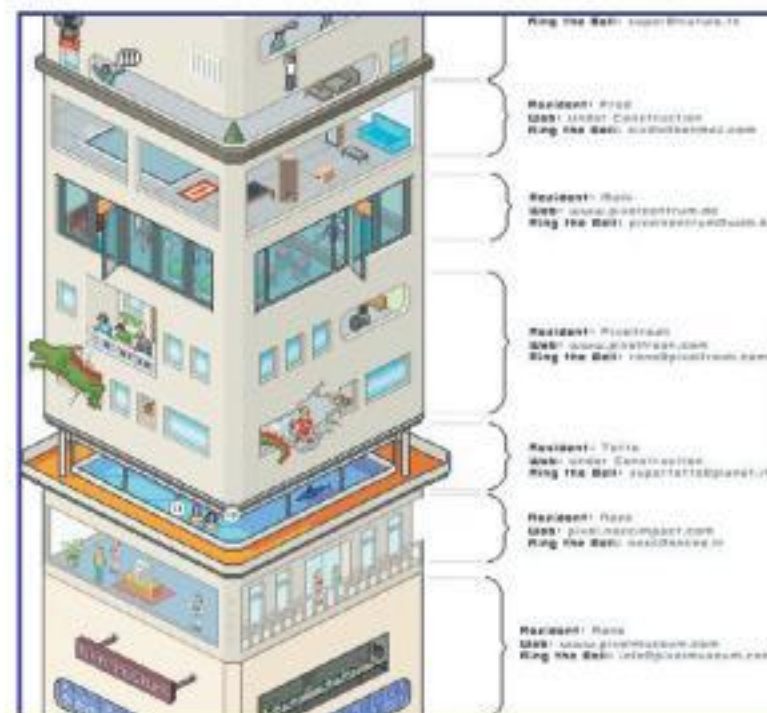
Несколько отличных галерей живописи, графики, фотомонтажа и фракталов.

www.nobodyhere.com

Бывают сайты о рыбалке, о спорте, о сексе и даже — подумать только — о компьютерных играх. Но иногда — совсем уж редко — попадают сайты... ни о чем. Объяснить, какому явлению или стороне человеческой жизни они посвящены, категорически невозможно. Можно, конечно, сказать, что это сумасшедший дневник одного не менее сумасшедшего пользователя, но понятней от этого не станет. Так что заходите, располагайтесь, почувствуйте себя как дома... Создатель странички чувства юмора не лишен — скучать не придется. Особое внимание советуем обратить на не то игру, не то не совсем игру, расположившуюся по прямой ссылке www.nobodyhere.com/justme/web.here. Увлечательно, черт побери...

www.mrwong.de

Пиксельная высотка. Пока настоящие архитекторы тратят годы, чтобы воздвигнуть очередной заурядный жилой комплекс класса каких-нибудь "Алых парусов", можно из пиксельных блоков за десять-двадцать минут со-



орудить маленький архитектурный шедевр. Регистрируетесь, и в распоряжении вашего творческого гения — целый этаж.

Дом строят по адресу: www.mrwong.de/myhouse. В целом же на сайте собрано несколько отличных пиксельных проектов. Можно и машину своей мечты нарисовать, и закусочную открыть, и... В общем, заходите, и сами все узнаете.

www.spamusement.com

Спам прочно вошел в нашу жизнь. На страницах рубрики "Интернет" мы постоянно рассказываем вам о масштабах этого виртуального бедствия. В "Антихакере" наставляем, как эффективно бороться со спамом. Сотрудники антивирусных компаний ночей не спят — разрабатывают новые способы обезвреживания... Лучшие программисты современности пишут почтовые фильтры. В общем, проблема еще та. А вот кто-то никакой проблемы из спама не делает. А просто рисует почти дружеские шаржи на пришедшие рекламные сообщения. Галерея постоянно обновляется, так что лучше заходить почаще...

www.webfile.ru

У вас есть ценный файл, который нужно передать нескольким приятелям. А почта как назло недоступна. Или того хуже: файл настолько велик, что почтовый сервер его не принимает. И приходится искать бесплатный ftp-сервер, "наживлять" ftp-клиент, закачивать файл на сервер. А те, кто будут скачивать файл... им ведь тоже предстоит возиться с клиентом. Долго. Муторно. Можно проще: зайти на webfile.ru, закачать нужный файл прямо на сайт, сообщить приятелям номер файла и расслабиться. Адресаты смогут зайти на портал и скачать залитый вами файл, который хранится на сайте ровно 7 дней.

Да, важный момент. Если вы возмнили себя суперхитрым и решили использовать ресурс как бесплатный временный хостинг, то спешим вас огорчить. После десяти запросов к вашему файлу он будет удален с сервера.

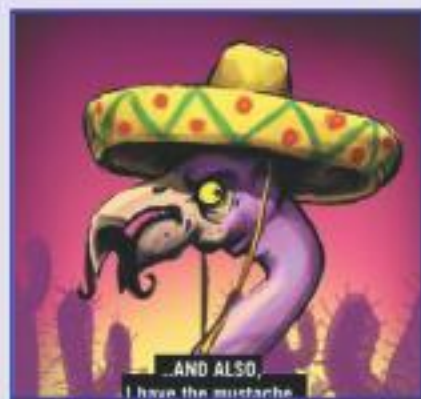
ФЛЭШ-ИГРЫ

Теперь описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. Если раньше мы часто давали описания какого-то игрового флэш-портала и обращали ваше внимание на одну-две наиболее выдающиеся игры на нем, то теперь мы будем делать это редко. Практика показывает, что на большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре, а все остальное — полная ерунда. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры.

Всю работу почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе "Интересное в Сети". В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, "отличный флэш-квест" или "сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения"). Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Самых успешных ссылокосборителей и урлосборщиков мы обязательно премируем...

www.klubbreyki.com/malibu



Приключения пингвинов. Удивительная в своей простоте и увлекательности аркада. Цепляет, пожалуй, ничуть не меньше "Пингвомета". Симбиоз "Леммингов" и Yeti Sports.

Плоский уровень, по которому неспешно бредут сначала три пингвина. Единственное, что они умеют делать, — прыгать, когда будет нажата цифровая клавиша, соответствующая цифре, изображенной на шляпе птахи. По мере прохождения уровня на нем появляются все новые и новые препятствия. Все сложнее и сложнее. Потом добавляются пингвины, что существенно усложняет задачу геймера по сохранению черно-белых птах в целостности и сохранности. Один пингвин в полете, другой уже приземлился голым задом на кактус, третий не достал до столь необходимого сейчас ананаса, четвертый провалился в яму... А-а-а! В общем, атас полный и всенепременный "мастхев".

www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=2282



Роботов, которые могут превращаться в различные транспортные средства, изобрели еще в семидесятые годы прошлого века. Но тема трансформеров популярна и по сей день. Снимаются фильмы, миллионами продаются игрушки. Футболки, кепки, наклейки... И, конечно же, компьютерные игры.

Отличная аркада с главным героем-трансформером. Небольшой робот наводит порядок на улицах постыдного города. Аннигилирует безобразных крыс, собак и прочих "уже не жильцов". Игра из-за обилия сложной графики достаточно требовательна к "железу", так что если у вас машина слабее чем P-III 1500, то удовольствия получите не много. Зато если компьютер на уровне, то масса острых ощущений гарантирована.

www.padiskydiver.com



Дайверы — отважный народ. То на запретную глубину занырнут. То в пасть к акуле наведуются. А то и вовсе очередной "Титаник" при помощи пинг-понговых шариков станут со дна поднимать. На Руси в старину были такие имена: Неупокой и Неугомон. Так это про них, про дайверов. Еще вот, бывало, вылезут на зорьке на крышу, накинута на плечо акваланг да и стартанут в сторону горизонта.

Суть игры предельно проста. На крыше стоит аквалангист. Курсором мышки выбираем направление полета, определяем силу струи воздуха, ждем на пуск... Задача — метко попасть аквалангистом в бассейн, установленный на од-

ной из крыш. И все бы ничего, кабы не ветер, который постоянно меняет свое направление.

www.fasco-csc.com/works/bluechamber/index_e.php



чем он не только продается, но и покупается...

Отличный квест из серии "Выйди из комнаты". В последнее время в Сети расплодилось множество подобных забав, но лишь некоторые из них заслуживают внимания. Данная "комната" — одна из лучших. Нестандартные логические ходы, неплохая графика, а главное — почти полное отсутствие пиксельхантинга. Кстати, о качестве игры говорит и то, что разработчики уже через две недели после старта проекта начали продавать гайд за несколько уловных единиц. При-

<http://tartarus.uwa.edu.au/~wedgie/slime1/>



того самого "Волейбола".

Еще на ХТ-шках была игра "Волейбол" — два большоголовых увальня пинали мячик через сетку. Увлекало жуть как! С тех пор прошло больше десяти лет, однако достойной замены на РС не вышло. До недавнего времени... Slime — почти точная копия

www.whizzkids.co.nz/visual/flash/alpineescape2.html



Alpine Escape 2 — отличная стрелялка на флэше. По экрану медленно плывут мины, выгребают голые по ватерлинии русалки, летят самолеты... Все это необходимо расстреливать. Также обязательно зайдите на главную страницу www.whizzkids.co.nz.

www.123games.dk/game/sport/actionfish/actionfish_eng.htm



верите — попробуйте! Лодочка скользит по поверхности воды. Рыбки снуют туда-сюда. Знай закидывай да подсекай. Обратите внимание: чтобы подсечь рыбешку, необходимо передвигать лодку. Больше всего очков дадут, если за раз выловите не одну, а две-три рыбешки.

www.transience.com.au/whatchagot.html

Отличная игра по развитию зрительной памяти. Вы управляете танцором. Нажимая на клавиши с названиями танцевальных движений, вы заставляете двигаться своего персонажа. Все движения пишутся в отдельный файл. Файл затем необходимо показать оппоненту, который должен по памяти повторить все движения. После этого уже вы начинаете угадывать движения противника.



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Преображение "Сферы"



Фирма **Nikita** объявила о новом дополнении к российской MMORPG "Сфера". Предыдущие дополнения правили баланс и вводили новые территории. Нынешнее кардинально отличается от них.

Игру ждут масштабные изменения. Вот лишь некоторые из них:

- вводится система профессий персонажей;
- игровая анимация полностью переделывается;
- Полностью перерабатываются модели персонажей. Теперь все оружие и одежда будет относиться на героях. Важность этого нововведения нельзя недооценить — однообразная внешность героев вызывала больше всего нареканий.

На момент написания новости сроки выхода дополнения не назывались.

"Берсерк": карты уходят в онлайн



Разработчики российской коллекционной карточной игры (ККИ) "Берсерк" объявили о том, что близятся к завершению работы над онлайн-версией карточной игрой с тем же названием. Выход игры назна-

чен на декабрь.

Онлайн-вариант игры предполагает расчет всех боев компьютером. Это позволит игрокам сосредоточиться на самом игровом процессе без необходимости изучать все тонкости правил.

В игре будет поддерживаться система комнат, общение в чатах и возможность сражений в поединках игроков различных уровней. На бирже игроки смогут обмениваться картами, а система кланов позволит объединиться в группы. При этом игра не будет требовать установки клиентской программы.

Игра "Берсерк" существует уже почти год, и в нее постоянно играют более двух тысяч человек в России и СНГ. В октябре вышел уже второй набор карт. Материалы по "Берсерку" вы сможете найти в "Игромании" в разделе "Внекомпьютерные игры".

Упал, очнулся — откат на месяц

Случилось страшное — в игре **Neocron 2** упал сервер "Сатурн". Но не просто упал, а повалил собой огромную базу данных. Не помогла хваленая "многоступенчатая система резервного копирования", и цепная реакция событий привела к потере данных почти за весь сентябрь.

Хватаясь за голову, администраторы из по-



следних сил держали сервер в слабых руках. В тяжелой борьбе они сумели вырвать из лап злобного пушного зверька данные о персонажах. Статистика персонажей откатилась "всего" на неделю. Но состояние игры потерялось за целый месяц. Все, что игроки приобрели за этот месяц, все предметы, недвижимость, гильдии — все попало на Большой Жесткий Диск где-то на небесах. Представьте себе "радость" игрока, обнаружившего, что персонаж гол как сокол и по статистике свалился на неделю назад. "Форс-мажор, — разводят руками разработчики. — Извиняйте".

Хорошо еще, что несчастье ограничилось лишь сервером "Сатурн".

Игроки под прицелом медиков



Доктора **Багози** и **Долакия** с факультета психологии университета Райс (Хьюстон, Техас) провели исследования игроков в онлайн-игры. Целью исследования были взаимоотношения человека, играющего в MMORPG, и его "онлайн-друзей".

При этом каждый, кто проходил исследование вместе с двумя товарищами по играм, получал за беспокойство сумму в \$10. После двадцатиминутного заполнения анкеты все трое получали деньги через электронные средства оплаты или обычным чеком по почте.

Исследованы были приблизительно пятьсот человек. Результаты работы пока не обнародованы, но игровое сообщество уже с напряжением ждет сенсаций.

DarkSpace: шокирующая Азия



После двух недель бесплатного "пробного" старта космической онлайн-игры **DarkSpace** игровые сервера перешли на обычный платный статус. Однако расположенные в Азии сервера остались бесплатными "до дальнейшего распоряжения". Игроки из Азии получили возможность и дальше играть в DarkSpace бесплатно. Причина такого щедрого жеста DarkSpace USA неизвестна, и почему халява досталась именно азиатам — загадка.

MMORPG для инвалидов

Для людей с физическими ограничениями компьютер, интернет и онлайн-игры — очень хорошая возможность полноценно общаться и развлекаться. Не так давно в Сети появился уникальный сайт **Able Gamers** (www.ablegamers.com), созданный специально для игроков-инвалидов.

Он устроен так, чтобы быть удобным для людей с самыми разными ограничениями. Главная цель сайта — дать людям возможность обсудить все вопросы MMORPG и дать разработчикам онлайн-игр возможность понять, как можно сделать игру более "дружелюбной" для инвалидов.

Автор сайта тоже ограничен физически, и он уже пять лет играет в MMORPG и другие компьютерные игры. ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

- **Старт: Saga of Ryzom**
- **Старт: Anarchy Online: Alien Invasion**
- **Star Trek:** Фирма Perpetual объявила о начале разработки MMORPG по вселенной Star Trek. Название проекта пока не разглашается.
- **Fantasy Earth: RoD:** Фирма Square Enix объявляет о разработке новой игры Fantasy Earth: Ring of Domination. Владельцы прав на миры Толкина насторожились.
- **Shadowbane:** Ubisoft сообщила о выходе нового дополнения — Throne of Oblivion. В нем игроки смогут стать вампирами и сразиться с королевой скелетов.
- **Jumpgate:** NetDevil празднует трехлетие космической MMOG Jumpgate. Подробнее об игре — в одном из ближайших номеров "Игромании".
- **Dungeons and Dragons Online:** Стартовал официальный сайт новой перспективной MMORPG D&D Online (www.ddo.com). Разработка ведется Atari и Turbine Ent.
- **Matrix Online:** Разработчики и издатель официально объявили новую дату выхода игры — 18 января следующего года.
- **Dark Age of Camelot:** Разработчики (Mythic Ent) рассказали о новом женском классе валькирий, сочетающем магию и воинские умения. Он появится в дополнении Catacombs.
- **Vendetta Online:** Ураган "Иван Грозный" задержал выход игры, разрушив производственные мощности по изготовлению дисков.
- **Tabula Rasa:** Игра задерживается на неопределенный срок. Об этом заявил продюсер Ричард Гарриот, он же Lord British.
- **Earth and Beyond:** После двух лет работы космическая онлайн-игра окончательно закрыта.
- **Dragon Empires:** Игра, по которой "Игромания" недавно опубликовала превью, отменена по "техническим причинам". Разочарованные фэны собирают подписи под петициями с требованием вернуться к разработке.



МЕЕСТЬ ГЛАДИАТОРА



Меч, омытый кровью, дает Свободу!



Acclaim

GF

Русс **БИТ-М**
www.russobit-m.ru

© 2004 «Руссобит-Пабблишинг». Все права защищены. © 2004 «Acclaim Entertainment». All rights reserved.
© 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ЩЕЗАРИ ОНЛАЙНА



Жанр: MMORPG ■ Создатели: RedBedlam Ltd. ■ Дата выхода: первый квартал 2005 года

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

не объявлены

www.roma-victor.com

До свидания, танки и бронемашин! Гномы и эльфы, встали и ушли отсюда! Посторонитесь, космические пилоты, и закройте подальше свои бластеры — идут легионы Цезарей. Вздыхают легионные орлы, полощутся на ветру флаги центурий, блещут заточенные острия копий. Тема античного Рима постепенно, но неотвратимо входит в моду у разработчиков и издателей.

Уже несколько лет английские разработчики RedBedlam Ltd усердно трудятся над бесплатной исторической MMORPG, посвященной жизни в Римской империи. Старое рабочее название — **Gladius Online**. Лишь в этом году игра превратилась в **Roma Victor**.

Без галлов и Ганнибалов

Время действия — конец второго века нашей эры. Римская империя раскинулась на огромные пространства. Легионы зорко стерегут покой патрициев и плебеев. Завоевано все, что только можно. Рим блистает, но упадок этого последнего оплота античности уже не за горами.

Разработчики недаром выбрали для игры предзакатный период Рима. Так можно привлечь к игре гигантские территории — под властью Рима вся западная Европа и часть Африки. Это тысячи километров, огромные расстояния, даже учитывая то, что в игре карта "ужата" вдвое. Множество племен и государств, подчиненных Риму, позволяют игроку выбрать подходящее происхождение для персонажа. Можно быть жителем Рима, галлом, пиктом, британцем, сирийцем и при этом оставаться в пределах империи. Нетрудно догадаться, что раса в игре всего одна — человеческая.

Отдельных классов, обычных для других ролевых игр, здесь тоже нет. Персонажи раз-

личаются по социальной принадлежности: гражданин Рима, житель варварской деревни, свободный человек или раб. Вариантов для карьеры множество — от ремесленника и музыканта до гладиатора. Среди прочих профессий есть даже возможность стать легионером, наводя порядок в государстве с помощью копья и меча. Разработчики вскользь упоминают о возможности стать императором, но подробностей не уточняют.

Спартак первого уровня

От выбора места рождения зависит очень многое. Римский город встретит новичка не очень-то гостеприимно: выбравший его в качестве места жительства окажется рабом. Чтобы получить свободу, игроку придется сбежать и провести где-то сорок восемь часов реального времени (это примерно две недели по внутриигровым часам). При этом нельзя показываться на глаза хозяину и представителям власти. Если самый распоследний легионер увидит вас, придется бежать заново. Казалось бы, выход простой — два дня сидеть в кустах и носа не казать. Но тут возникает новая сложность: за две игровые недели персонаж может отощать и отправиться в мир иной. Необходимость регулярной кормежки усложняет задачу беглым рабам.

Получить римское гражданство еще сложнее. Для этого придется послужить в легионе. Тонкости военной жизни разработчики пока скрывают. Неужели придется жить в военном лагере и воевать среди тысяч безликих NPC, товарищей по оружию?

При этом жизнь в римском городе относительно безопасна — даже для раба. Любой, кто нападет на вас, тут же будет схвачен NPC-преторианцами. Игрок, выбравший местом рождения галльскую деревню, получит свободного персонажа, но защищать его уже никто не будет. Если напали, то дело плохо. Не отбился — сам виноват. Если персонаж погиб от рук другого игрока, с него падает абсолютно все — от содержимого карманов до одежды. После смерти сам персонаж должен выбраться из царства мертвых назад к живым, и этот путь тоже не будет легким. Поневоле задумаешься — а не лучше ли рабская доля в просвещенном Риме?

Античность на коленке

Разработчики обещают предоставить в Roma Victor хороший набор профессий, квестов, оружия и разнообразных предметов. Бой

ХЛЕБА НА ЗРЕЛИЩА

RedBedlam ведет разработку на свои деньги и планирует сделать Roma Victor бесплатной для всех. Когда игра выйдет, деньги будут взиматься только за дополнительные услуги. Такой способ оплаты уже опробован на практике, и он работает в **Project Entropia** и **DestinySphere**.

Но пока что игра не вышла, деньги взимать не за что. Разработчики очень ограничены в средствах, и поэтому они любезно принимают пожертвования.

"Программистам нужна крыша над головой. Серверы стоят денег. Издатели — жадные. Мы будем рады любой помощи, которая поможет ускорить разработку. Даже десять баксов будут приняты с благодарностью и пойдут в дело", — говорят они.

К слову, десять долларов — это примерно двести сребренников по древнеримскому курсу.

на лошадях, осады варварами городов — все это звучит очень заманчиво, однако многое остается за кадром. Подробностей о ролевой системе нет совсем. А ведь игра разрабатывается уже очень давно, и до предполагаемой даты выхода осталось уже меньше полугода. Пока что регулярно выкладываются только скриншоты.

По меркам бесплатных онлайн-проектов графика у Roma Victor сносная. Модели и анимация сделаны неплохо, но с некоторыми текстурами — просто беда. Раскраска архитектуры очень неудачная, земля выглядит просто жутко. Режущее глаз сочетание "нормальной" и "ужасной" графики наводит на мысль о слабых художниках.

Никто не скрывает, что RedBedlam — полупрофессиональная команда. Работа идет "на коленке", авторы просят энтузиастов помогать в разработке на общественных началах. Примерно так же поступала **Egosoft**, когда ваяла космические симуляторы. Переговоры с издателями идут постоянно, но определенности с финансированием пока нет. Не так уж много желающих финансировать бесплатную онлайн-игру. Однако у Roma Victor интереснейшая концепция, и, пожалуй, это одна из немногих любительских разработок, у которой есть шанс стать полноценной коммерческой игрой.

ДАВАЙ ПОКРАСИМ
ПСИХБОЛЬНИЦУ В КРАСНЫЙ ЦВЕТ

Roma Victor разрабатывается британской конторой под названием "Красный сумасшедший дом Лимитед" (**RedBedlam Ltd**).

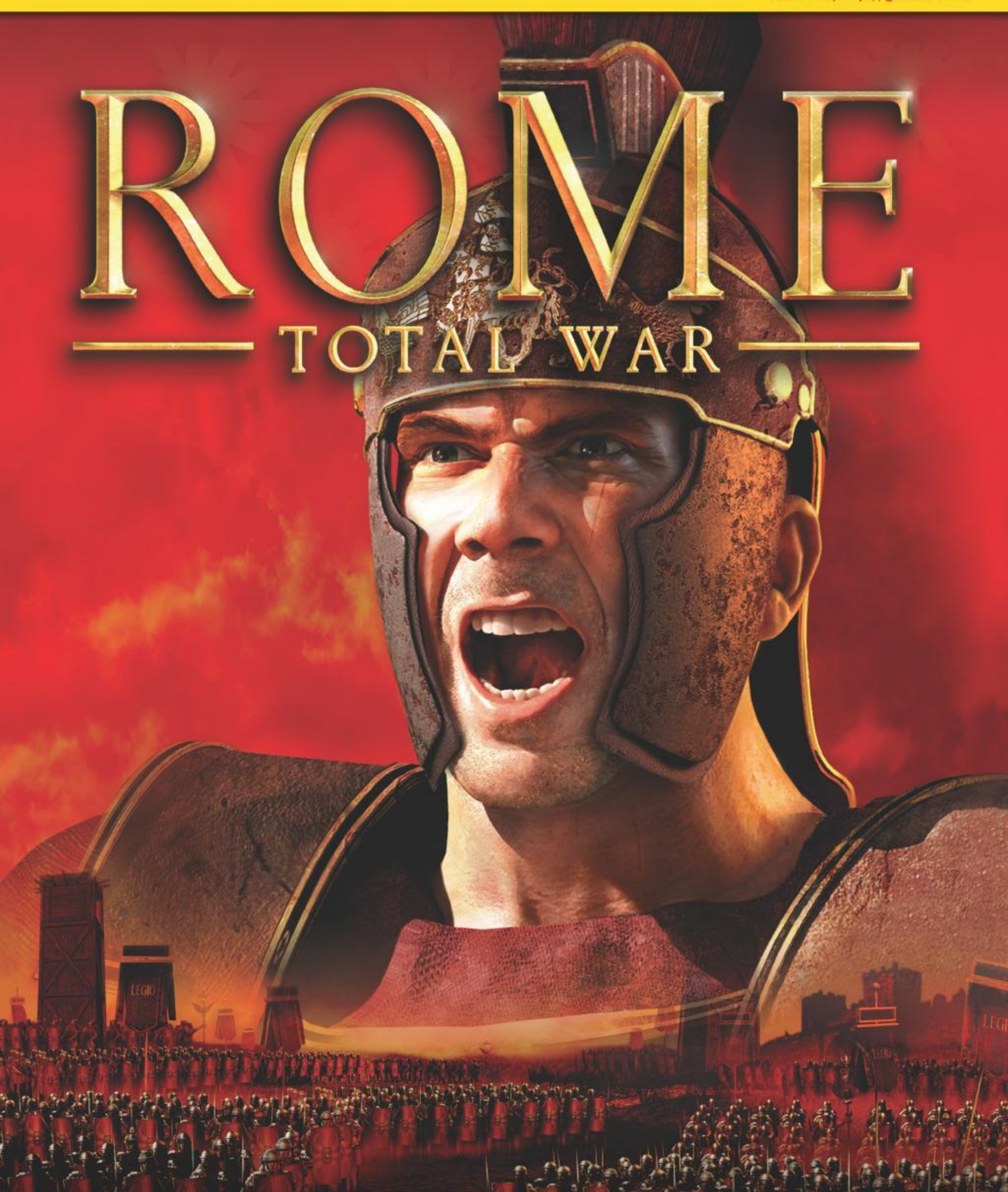
Самокритичные названия команд разработчиков не новость в индустрии. Мелькали у нас "Отродья" (**Brat Designs**), были "Неисправимые" (**Incorrigable Games**). По сравнению с этими названиями англичане из "Бедлама" еще поскромничали.

■ А теперь деритесь — народу нужны хорошие скриншоты!



ROME

TOTAL WAR



Anarchy Online

ALIEN INVASION

X-COM В МИРЕ "АНАРХИИ"

Жанр: MMORPG ■ Разработчик: FunCom ■ Издатель в России: МедиаХауз ■ Похожесть: Anarchy Online

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: CPU 600 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video, скорость соединения 28 Кбит/с
Желательно: CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video, скорость соединения 28 Кбит/с

www.anarchyonline.ru

Неизвестно, почему одна из ведущих MMORPG **Anarchy Online** до сих пор не стала самой популярной забавой у нас в стране. Конечно, в "Анархию" играют, но не так, как могли бы. Возможно, мы не любим научно-фантастические сюжеты? Может быть, всех нанороботов нам дороже гномы, которые орков топорами шинкуют? Вряд ли.

Скорее всего, дело в том, что "Анархия" не вписалась по времени. Игра вышла в свет три года назад, когда у нас онлайн-игры были, мягко говоря, в диковинку. Дополнение **Alien Invasion** — хороший повод пересмотреть отношение к "старичкам" онлайн-мира.

Руби-Ка — странная планета

Мир планеты **Руби-Ка** — это огромные города и небоскребы, толпы игроков, летательные аппараты и запруженные улицы. Но одновременно это пустыни, поля и пещеры, жуткие чудовища и маленькие пушистые существа. Вместо магии герои пользуются здесь нанопрограммами. Повстанцы привычно подсиживают корпорацию "ОмниТек". Разнокалиберные герои собираются в партии, выполняют квесты и на досуге отвисают в модных клубах.

Мир игры давно и успешно развивается.

НАШЕСТВИЕ ЛИТОВ СОСТОЯЛОСЬ



Все игроки, купившие дополнение по предварительному заказу, получили в свое распоряжение ручного лита (leet). Литы — забавные пушистые зверушки, своего рода талисманы **Anarchy Online**. Разнообразием "подарочных" литов десять, они различаются шкурками и названиями. Каждый бежит за хозяином и помогает ему в силу своих литовых сил. А если партия прикажет — поучаствует и в поединке личных зверушек.

В России предварительные заказы принимались издателем в течение августа. Подсутившиеся заранее любители "Анархии" сэкономили и получили своего лита. Однако случился еще один курьез. Правда, очень приятный: вся первая партия поступивших в магазины коробок тоже оказалась с "подарочными" ПИН-кодами. Так что даже часть игроков, которые не делали предварительных заказов, смогли стать обладателями бонусных литов.

Норвежцы из **FunCom** создали и выпустили несколько крупных "количественных" дополнений к игре: **Notum Wars** и **Shadowlands**. Однако три года — это большой срок для онлайн-игры. За это время может устареть графический движок, приесться геймплей. Требовалось дополнение, качественно меняющее игровой процесс.

И **FunCom** выкатила из закромов **Alien Invasion**, сокращенно — **AI**. Качественных изменений игры здесь вагон и маленькая тележка.

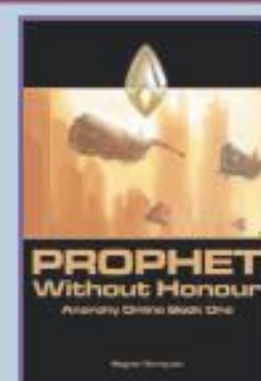
И возводить большие города

Вопреки названию, инопланетяне в **Alien Invasion** не основная новинка. Самое главное нововведение — возможность строить новые города.

Дома и города игроков не новость в MMORPG еще со времен **Ultima Online**. Обустраиваются обитатели **Star Wars Galaxies**, строятся жители "социальных" онлайн-игр. Но лишь **FunCom** решительно отмечает нездоровый индивидуализм. Если строить, то не отдельные домики, а целые города с полноценной инфраструктурой. И если давать возможность проектировать и выстраивать поселения, то только самым сильным гильдиям. Отстройка города — сложный многоступенчатый процесс, и пройти через него смогут лишь самые упорные и состоятельные.

А зачем вообще гильдии города? Тут много разных причин. Город — это престижно. Это стильно. Это возможность самовыражения игрока и команды. Наконец, собственное поселение дает гильдии очень хорошие бонусы — у каждого здания они свои. Из самых многообещающих зданий особо выделяется бассейн. Внешне ужасный, красивый внутри — и дает неожиданно хорошие прибавки. Во мно-

НЕТ ПРОРОКА В СВОЕМ ОТЕЧЕСТВЕ...



Мода на написание книг по играм (**Doom**, **X-Verse**) не обошла и **Anarchy Online**. Малоизвестный у нас автор **Рagnar Тørнkvist** написал официальный роман по **Anarchy Online** — **Prophet Without Honour**. Сюжет начинается на планете Руби-Ка в тридцатом тысячелетии. Однако очень скоро действие переходит на нашу Землю в середину прошлого века.

Скачать роман в формате .PDF можно с главного сайта игры. На русский язык книга уже переведена, так что уже очень скоро все поклонники смогут оценить труд товарища Тørнkvиста.

А есть ли еще книги по теме **Anarchy Online**? Как ни странно, книжный интернет-магазин **Amazon** дает на это положительный ответ, и даже два. Одна книга — это старое руководство по АО. Вторая книга называется **Anarchy Online: Net Sex Net Crime**, и вышла она в 1997 году, когда игры не было еще и в помине. Посвящена книжка социальным проблемам молодого тогда интернета.

гих ли MMORPG есть бассейны?

К сожалению, обещанные магазины **FunCom** решил не помещать в дополнение — обнаружили невиданные глюки, и выход магазинов задержали на неопределенный пока срок.

Тихо комбайн стоял у межи

Место расположения городка тоже выбирается не абы как. Все заранее распланировано норвежскими маркшейдерами. Потенциальные места комсомольскихстроек выбраны, рассчитаны и оценены. Чем крупнее "стройплощадка", чем ближе она к цивилизации, тем больше придется гильдии за нее платить. Выкупить землю насовсем нельзя: если гильдия сильная, то потянет хорошие ежемесячные взносы; если слабая — не нужен город. К тому же город слабой команды быстро уничтожат

1 ■ Десант высажен. А где защитники?



2 ■ Можно сказать точно: они прилетели не с миром.



ЧУЖИЕ ПРОТИВ РУССКИХ

Города стали появляться и у российских гильдий АО. На главном сервере Руби-Ка у гильдии **Molotoff Cocktail** выросла монструозная штаб-квартира трехсотого уровня и несколько зданий. Не дремлет **K.G.B.**, не спят другие гильдии, выстраивая здания на разных игровых серверах.

пришельцы с далеких планет.

Количество возможных зданий в городе — больше десятка. При этом мест под здания определено не хватит на все варианты. Можно построить красивые небоскребы, затмить величие собственного поселения "исходные" города, но выстроить все возможные дома не получится. Каждый город уникален, и гильдии придется решать, что важнее — посадочная площадка или радар дальнего обнаружения.

Чужие здесь ходят на рать

Налет гигантских летающих тарелок, высадка армады инопланетян с нехорошими намерениями — верный признак возвращения к классическим научно-фантастическим истокам. В день, когда первые большие летающие тарелки начали бороздить небеса Руби-Ка, многие герои ходили по миру, просто задрав голову и свесив челюсть. Внушительная технология у этих ребят. Хотя и не оригинальная: гигантские "блюда" сильно напоминают голливудский "День независимости". К внешности самих пришельцев и интерьеру их кораблей тоже можно придраться. Что-то очень похожее мы видели еще четверть века назад на картинах Гигера и на его эскизах к фильму "Чужой". Смесь технологического и биологического — это не оригинально, но эффективно.

Нападают инопланетяне только на построенные игроками города. Обитатели "старых" населенных пунктов планеты могут чувствовать себя совершенно спокойно.

Честолюбивые "строители" пусть боятся. Но и у них в руках есть возможность управлять вторжением. Обычно пришельцы устраивают рейд на город в среднем раз в три дня реального времени. Их цель — всегда главный городской контроллер, сердце города. Задача — повредить его. Если контроллер "убит", то город перестает давать бонусы гильдии.

Разрушать город никто не будет. Все просто: разъяренные пришельцы прилетели, разбомбили контроллер вдребезги, улетели. Ре-

КУСОЧЕК СЛЕНГА "АНАРХИИ"

Если вы никогда не играли в "Анархию", то выход дополнения (особенно такого, как **Alien Invasion**) — это отличный повод присоединиться к сообществу игры. Специально для вас — мини-словарик начинающего игрока в "Анархию".

Агро — состояние, когда монстр начинает злиться на вас.

Сиси — контролирование толпы чудовищ с помощью нанопрограмм.

Сизл — управление толпой игроков (чтобы не перегружали систему).

Крат — бюрократ (игровая профессия).

Дефлуп — бесконечная смерть из-за того, что игрок вовремя не сохранился на враждебной территории.

Моб — любой монстр в игре. Слово происходит не от "толпы" (англ. mob), а от слов "мобильное существо".

Шок — временное снижение всех умений и способностей при посмертном возрождении.

Вомпа — телепортатор (из-за характерного звука).

Динг! — прибавка в уровне.

3 Пользовательские города — главная заявка разработчиков.



монтаж хитрого устройства — дело сложное и затратное, поэтому защищать город надо. Первую атаку бездушных зеленых существ помогут отразить NPC-охранники — при условии, если вы построили сторожку. Охранники помогут выгадать время, пока в городе собираются защитники для обороны.

Правда, тут есть хитрость. Если гильдия построила и запустила в городе маскирующее устройство, то нашествия почти прекращаются. Зато возникает другая возможность: можно самостоятельно отключить маскировку и вызвать гарантированное нападение в течение часа. "Экспа летит, экспа!" — радостно кричат заранее собравшиеся в городе герои и идут в штыковую атаку на зеленый десант.

Альфа-браво, гоу-гоу-гоу!

"Чужие" — это и в самом деле отличный источник игрового опыта. Обладатель дополнения помимо обычного уровня получает специальный, "инопланетянский". Любознательно истребляя зеленых оккупантов, герой растит этот уровень и получает возможность пользоваться фирменными навыками. Поэтому — никакой пощады зеленокожим биомеханоидам! Бить их непрерывно, тем более что интенсивность нападений и уровень "десанта" вычисляются по сложным самообучающимся алгоритмам. Инопланетяне ориентируются на сопротивление и просто подстраиваются под силу и количество героев так, чтобы сражаться было трудно.

В течение получаса пришельцы волна за волной высаживаются в город. Если защитники героически стоят насмерть, то на землю опускается тарелка с Самым Главным Инопланетянином Злодеем. На этом этапе идет самая жесткая проверка оборонительных рубежей города. Как только главный инопланетянин убит, несколько случайных игроков (максимум — восемнадцать) получают разрешение штурмовать летающую тарелку.

И здесь вновь ностальгия. Помните **UFO**, которая **X-COM**? Тут все как там, только в реальном времени. Летающая тарелка сгенерирована. Задание — вырезать всех "сектоидов" внутри. Победители получают ценнейшие артефакты, а потом дружно идут в штаб-квартиру гильдии шумно праздновать победу.

Они обещали вернуться

Низкоуровневому персонажу нет смысла участвовать в боях с пришельцами. Он, конечно, может зайти в город и начать его оборонять, но его быстро убьют. Поэтому новичку остается только пойти и покататься на новых областях планеты — они тоже входят в дополнение. Количество мелких изменений не поддается подсчету. Новая одежда, городские украшения, множество правок игры, модернизация пользовательского интерфейса. Изменил-

4 Внутренности кораблей пришельцев напоминают Unreal 2 и картины Гигера.



ГДЕ КУПИТЬ?

В России **Anarchy Online** издается компанией "МедиаХауз". Примерно 450 рублей стоит игра, 750 рублей — дополнение **Alien Invasion**, и столько же — карта предоплаты за месяц. Стоимость подписки можно снизить, если с банковской карточки покупать у FunCom сразу несколько месяцев игры. При этом FunCom дает возможность в течение недели поиграть бесплатно.

В Москве найти как АО, так и "Вторжение пришельцев" несложно — практически во всех магазинах, торгующих играми, коробочки с "Анархией" имеются. В других городах найти игру, может быть, не так легко, так что прежде чем отправляться на поиски, рекомендуем зайти на официальный сайт **Mediahouse.Ru** (www.mediahouse.ru) и ознакомиться со списком магазинов.

ся даже обучающий режим для новых игроков.

Города и "чужие" послужили отличной "штукатуркой" для стареющей графики игры. Художники смогли выжать из одряхлевшего графического движка игры столько красавиц, что игра просто не выглядит на три года.

■ ■ ■

Стартовало дополнение отлично. Сложности, конечно, были, например, ввод в игру пользовательских магазинов был отложен "по техническим причинам". Но самое главное было достигнуто — геймплей **Anarchy Online** стал другим. И не просто другим — он стал значительно интересней. Такого оригинального дополнения, пожалуй, не было еще ни в одной MMORPG. Разработчики сделали ставку на мир, в котором не игроки отслеживают чудовищ, а сами монстры устраивают охоту на игроков. Результат — налицо. И без того густо заселенный мир Руби-Ка начали пополнять новобранцы. Да и те, кто в свое время наигрался в "Анархию" и отложил игру на полку, снова возвращаются в строй. Перед летающими тарелками пришельцев устоять не может никто. Как знать, если напор зеленых чело-вечков усилится, может, "ОмниТек" помирится с повстанцами? ■

ПОПУЛЯРНЫЕ САЙТЫ ANARCHY ONLINE

В интернете очень много сайтов, посвященных **Anarchy Online**. Однако далеко не все из них так уж хороши, как рекламируют их создатели. Приводим список лучших "анархических" ссылок:

www.anarchy-online.com — официальный сайт АО.

www.anarchyonline.ru — российский официальный сайт игры.

www.aoforum.goha.ru — главный российский форум по АО. Как говорится, "спрашивайте, геймеры, спрашивайте!"

www.aovault.ign.com/Faunlore — здесь стоит поискать секреты игрового мира, описание монстрятника и полезные статьи.



Этой игре уже пошел пятый год. Собравшая всевозможные награды, побывавшая на большинстве игровых PC, пройденная вдоль и поперек, также вдоль и поперек взломанная. В оригинале имевшая разрешение 640x480 и только спустя 2 года, вместе с аддоном, получившая невероятные 800x600. Изометрическая проекция, скромные спецэффекты, линейное прохождение... и, несмотря на антикварную внешность, огромная популярность по сей день. Популярность в онлайн.

Конечно же, это великая и ужасная action/RPG от **Blizzard Entertainment** — **Diablo II** (плюс аддон **Lord of Destruction**). Не пугайтесь, мы не будем в тысячу первый раз анализировать, «как завалить барбом сорку» и искать ответ на вопрос «где найти Баала». Давайте посмотрим на короля hack-n-slash под новым, немного непривычным углом.

Все, кто по каким-то причинам не видели DII, при знакомстве с этой игрой испытывают легкий шок от новости, что официальные сервера **Battle.net** по сей день дрожат под напором желающих повоевать на фэнтезийных просторах пяти актов игры. И это тогда, когда уже с каждым шипастым или хвостатым обитателем этого мира можно запросто пить чай, вспоминать былые сражения и хвастаться внуками. Немного утрировано, но факт остается фактом — **Battle.net** вошел в Книгу рекордов Гиннеса 2002 года как самый популярный в мире игровой сервис (свыше 6 миллионов активных аккаунтов), благодаря именно DII.

«Дьявольскому долголетию» искренне удивляются даже верные поклонники игры. Самое

простое объяснение феномена, казалось бы, лежит на поверхности: игра на **Battle.net**, в отличие от большинства современных MMOG, совершенно бесплатна (однако требуются лицензионные ключи), тогда как другие онлайн-миры попросят у игрока абонентскую плату в размере \$10-20 в месяц. Но... самое простое объяснение далеко не всегда самое верное. Потому что в DII снова и снова возвращаются те, кто распробовал **Dark Age of Camelot**, **Anarchy Online**, **Star Wars Galaxies**, **Neocron**, **EVE Online**, **EverQuest** и прочие хиты онлайн, и возвращаются вовсе не по финансовой причине.

В чем же секрет уникальной популярности DII на **Battle.net**? Позади — игра с июля 2000 года, многообразно прокачанные персонажи, места в ладдере, дуэли, совместные прохождения, недобросовестные трейдеры, трусливые (и, наоборот, героические) незнакомые соратники в открытых играх, флирт, обширный «Дневник дьябломана», серьезные эмоции и участие в великих свершениях. Пора подвести итоги и заодно задуматься, что же в ней такого, в этой простой action/RPG, которую так часто и абсолютно незаслуженно называют незатейливой аркадой. Как бы не так. Автор ответственно заявляет, что «затей» на **Battle.net** по сей день столько, что хватит еще года на три.

Слагаемые успеха

Diablo II (здесь и далее имеется в виду как сама DII, так и аддон **Lord of Destruction**) не является MMOG в классическом понимании это-

го термина — **Massively Multiplayer Online Game**. Из нее выпадает ключевое слово «massively», то есть — «глобальная». Так называют только игры, в которых одновременно могут присутствовать сотни, а то и тысячи игроков. Что до DII, то максимально возможная партия здесь — 8 персонажей. Естественно, кто-то может выйти из игры, кто-то в нее войдет, но ограничение останется.

Почему же мы сравниваем отнюдь не новый уже хит от **Blizzard** с лучшими MMORPG, где есть и полное 3D, и густонаселенные лока-

- 1 Локации в **Diablo II** не очень обширны, но разнообразны.
- 2 В большой партии порой не видно, кто где. А еще при этом бывают лаги.
- 3 Магические заклинания ничуть не вредят соратникам, но если этот некромант объявит войну, у него есть все шансы уложить кого-нибудь из бывших друзей.



ции, и даже целые города и замки? Все просто: Battle.net является таким "довеском" к игре, который в значительной степени дополняет геймплей оригинала и погружает игрока в настоящий виртуальный мир. Здесь и континентальные рейтинги, и возможность чата с любым из десятков тысяч играющих независимо от того, где тот находится — в игре или на канале, и удобная торговля, и длительное время, затрачиваемое на честную прокачку персонажей...

В итоге, солидный возраст Diablo II перестает иметь решающее значение: в сочетании с сервисами Battle.net мы получаем достаточно свежий даже по сегодняшним меркам продукт, отвечающий требованиям самых взыскательных геймеров. А двумерная графика... что ж, как говорится, не графикой единой. Помимо нее есть еще 10 элементов, из которых можно собрать как завораживающий онлайн-шедевр, так и поделку-однодневку. Перечислим их все:

- многообразие вариантов прокачки для каждого класса персонажей, из которых как минимум несколько жизнеспособны;
- ярко выраженная боевая система каждого класса, значительно отличающаяся от других;
- богатый игровой мир, поддержка кланов и гильдий;
- развитые и сбалансированные режимы PvM и PvP;
- удобный и легко настраиваемый интерфейс;
- привлекательная индивидуальная рейтинговая система;
- отсутствие или минимум лагов;
- невысокий расход трафика и низкая абонентская плата;
- качественная техподдержка;
- своевременные обновления (патчи) и отслеживание хакерских программ.

Разумеется, играет роль и геймплей как таковой. Diablo II знаменита ураганным экшеном, которого, впрочем, не так легко добиться. Если герой развит, что называется, вкривь и вкось, на высшем уровне сложности hell его ждет незавидная участь: медленное прохождение "от угла до угла", трусливые сражения с одиночными монстрами и гибель на каждом шагу. После чего горе-рулевой, как правило, стирает неудачный экземпляр и берется за выращивание нового.

Если же прокачка грамотная, а экипировка соответствует уровню подопечного, то даже в самых сложных условиях он будет, в буквальном смысле слова, сносить все живое (и всю нежить) на своем пути. Особенно приятный момент — прохождение подросшим героем тех же самых локаций, на которых он боялся каждого куста еще с десяток уровней назад. Diablo II — одна из немногих PC-игр, в которой правильное развитие персонажа вознаграждается столь явно и столь щедро.

Почти в яблочко

Однако вернемся к десяти слагаемым успешной MMOG. Если брать в расчет только игру на закрытом Battle.net (то есть на официальных серверах), то можно смело утверждать, что "в минусе" всего 3 пункта. В игре по сей день нет поддержки кланов и гильдий, хотя она была обещана еще на стадии разработки (куцые возможности в чат-каналах — не в счет). Лаги на Battle.net



- 4 Торговый канал. Новичка здесь заботливо встретят, предложат все самое лучшее, проводят в закрытую игру и... не исключено, что со вкусом обокрадут.
- 5 В окошке справа DII Hardcore Ladder (Europe) — прибежище настоящих ветеранов.
- 6 Expansion Hardcore Ladder (Europe) — место главных боев за высокую позицию в рейтинге.

давно стали притчей во языцех, а заодно причиной гибели не одной сотни хардкорных персонажей.

Что касается своевременных обновлений и борьбы с хаками, то упоминание о них — лучший способ потоптаться по любимым мозолям фанатов игры. Патч 1.10, кажется, войдет в историю — как единственный патч, который миллионы игроков ждали больше, чем какую-либо игру, причем ждали больше года. Мап-хак, трейд-хаки, дюпы, нечестные ловушки... на закрытом Battle.net сегодня присутствует весь набор "джентльменов удачи", а на аукционах вроде **eBay.com** открыто предлагаются соответствующие программки.

Разумеется, Blizzard и не думает безучастно взирать на это безобразие. По официальным форумам перманентно проносятся ужасные угрозы в адрес нечестных игроков, и где-то раз в полгода проводятся показательные карательные акции, в результате которых несколько тысяч пострадавших обзаводятся новыми аккаунтами, и все возвращается на круги своя. Игра слишком популярна для того, чтобы оставаться честной.

Кстати, именно после того, как в Diablo II на Battle.net закончился **fair play**, игру покинули топовые игроки, а следом за ними потянулись остальные фанаты. В конце 2002 года большинство ушло в новый тогда DAoC, многие решили посмотреть наконец на EverQuest, а сегодня все взоры прикованы к **World of Warcraft**, **Lineage 2**, **EverQuest 2** и, конечно же, к **Guild Wars**, которую, к слову, создает бывший костяк **Blizzard North** образца 1997 года. Естественно, старичок Diablo II не идет уже ни в какое сравнение с этими монстрами жанра, но... зайдите на Battle.net, и вам всегда будет с кем сыграть в DII. "Чем же они там, черт возьми, заняты уже пятый год?" — воскликнет недоуменный новичок. Давайте посмотрим вместе...

Параллельные игры

Существенный элемент онлайн-многопользовательской игры — общение. По большому счету, именно на взаимодействие между игроками возлагают свои самые большие надежды разработчики MMOG. Искусственный интеллект, способный увлечь на месяцы — пока еще неосуществимая мечта, а ведь процветание MMOG напрямую зависит от ко-



личества подписчиков. К тому же фэнтезийный мир весьма способствует раскрепощению творческих способностей — в некоторых кланах серьезный отыгрыш роли является необходимым условием членства.

Когда все это умножается на идеальный интерфейс, удобный инструментарий для чата и рейтинг (ladder), к которому прикованы все взоры, разношерстная толпа игроков мгновенно трансформируется в развитое сообщество. В ход для экономии времени идут аббревиатуры, над которыми ломает голову даже бывалый фидошник, устраиваются разнообразные чемпионаты, и, в дополнение ко всему, народ развлекается как может, внося собственные дополнения в правила игры.

Все началось осенью 2000 года, когда российское комьюнити на Battle.net, оценив популярность игры, замутило **RUSSBarb'a** — коллективного персонажа, призванного возглавить европейский рейтинг. Достичь макси-

Дьявольские ссылки

- www.ladder.ru — сайт команды РУС-1, создавшей **RUSSBarb'a**. Огромный форум, на котором, правда, DII сегодня на вторых ролях после DAoC.
- http://forums.ag.ru/?board=d2_main — форум по action/RPG на Absolute Games. До недавнего объединения с другими играми поджанра здесь было около 95 тысяч сообщений, посвященных DII.
- <http://forum.akara.ru> — "Шатер тетушки Акеры" — относительно новый ресурс, на котором, впрочем, собрались очень опытные игроки, а потому любой новичок получит ответы на все вопросы и квалифицированные советы.
- www.diablozone.net — один из немногих любительских сайтов по DII, выполненный на очень приличном уровне. Новости, статьи, файлы и, конечно же, форум.
- <http://forums.slashdot.ru> — форумы на Slash[dot].ru. Раздел по DII, как и на форумах AG, насчитывает свыше 90 тысяч сообщений. В недрах самого раздела можно выловить исключительно ценные и толковые гайды.
- <http://blizzard.ru/forum/> — помимо DII, здесь активно освещаются и обсуждаются новости, связанные со всеми проектами Blizzard, включая World of Warcraft.

мального 99-го уровня в одиночку тогда было почти невозможно, и около полусотни наших игроков прокачивали одного-единственного супергероя, создавая ему условия для максимально быстрого набора опыта.

В ответ в дружественной Германии был создан GERBarb, который, увы, и выиграл эту гонку. С обидным опережением на один день, но выиграл. Однако о той истории уже достаточно много сказано (в свое время ей уделила внимание даже CNN), отметим здесь только влияние этого события на игровое сообщество. На протяжении нескольких месяцев Diablo II стала чем-то гораздо большим, чем просто игрой, для сотен игроков.

Вся Европа, затаив дыхание, следила за поединком. И, несмотря на то, что RUSSBarb

ДЕЛО ТЕХНИКИ — ПОДКЛЮЧЕНИЕ



Помимо игры на официальных серверах Battle.net, в Diablo II можно играть по локальной сети и TCP/IP. Можно сыграть и по модему, в этом случае эмулируется игра по TCP/IP. Так называемый "открытый

Battle.net" не имеет никакого отношения к игре на закрытых серверах: в этом случае игра идет по TCP/IP, а для удобства играющих предоставляется возможность воспользоваться такими функциями Battle.net, как чат-канал и организация игры.

Чтобы попасть на "официальный" Battle.net, необходимы лицензионные версии как самой Diablo II, так и аддона Lord of Destruction. При входе в игру сначала проверяется CD-key оригинала, следом идет проверка CD-key для LoD. Таким образом, если есть лицензионный ключ от DII, но нет от LoD, на Battle.net пустят, но и играть дадут только в классическую DII. Если есть ключ только от LoD, на Battle.net не пустят вообще. Покупка лицензионной версии с рук — не очень хороший выбор, так как бывшему владельцу достаточно переписать себе эти ключи, поставить их на пиратку и без проблем продолжать играть на Battle.net. В этом случае второй (а иногда — и десятый) покупатель ключа будет вынужден ждать, когда первый наиграется.

В России лицензионные коробки с DII и LoD продаются как в крупных специализированных магазинах, так и в интернет-магазинах ("Озон", "Софткей"). Стоимость полного пакета сегодня — не более 1200 р. (с доставкой по России до 2000 рублей, в зависимости от вида доставки). Само подключение к Battle.net проходит без проблем. При первом подключении происходит автоматическое обновление игры и загрузка патча объемом около 5Мб. Существенный момент — не забудьте указать при создании аккаунта свой работающий e-mail. Если аккаунт украдут (бывает и такое), наличие почтового ящика поможет его вернуть.



- 7 Количество открытых игр почти всегда больше десятка, исключая разве что раннее утро.
8 Восемь персонажей — максимум в игре. Самый высокий уровень сложности, но и наибольшее количество очков получаемого опыта.



тогда проиграл, самый большой выигрыш был достигнут в другой, но не менее важной области. После этой дуэли никто и никогда не доставал наших игроков излюбленным (и часто — вполне искренним) вопросом: "Да как же вы можете быть из России, если у вас там нет компьютеров?".

Вместе с историей RUSSBarb'a на Battle.net закончилась пора "великих свершений". Игра была пройдена вдоль и поперек, фан-сайты заполнились под завязку гайдами и советами опытных игроков, и народ заскучал. Получилась довольно неприятная эмоциональная "вилка" — Diablo II продолжала оставаться лучшей онлайн-игрой в своем поджанре, но изрядно всем надоела. Начался период экспериментов и развлечений...

Здесь были и разнообразные дуэли, и PK-ing, и причудливо сформированные партии — например, 8 паладинов с разными аурями. На чат-каналах замелькали варвары-метатели ножей и волшебницы с копьями. Игроки постарше опробовали drinking game (подробности опускаем, иначе получится прямая реклама употребления алкоголя). И на недосягаемую высоту поднялся items hunting — игра, целью которой является поиск элитного оружия и брони.

На этом развлечении стоит остановиться подробнее. Форумы по Diablo II пестрят сообщениями вроде "сделал почти тысячу забегов на Баала, ничего не нашел!" или "искал Wind Force (лук такой) полгода, сегодня нашел, ура-ура!". Это не шутка, забеги на актовых боссов действительно стали чем-то вроде международного вида спорта на Battle.net. Процесс сильно смахивает на лотерею — персонаж за минуту-две добирается до супостата, выбивает из него дух и с любопытством разглядывает вывалившийся дроп.

У некоторых такое времяпрепровождение становится главной целью игры. Над ними часто подшучивают: "В чем смысл бегать на Баала, если бегаешь только для того, чтобы выбить из него шмотки, в которых будет еще удобнее бегать на Баала?". Вопрос, конечно, смешной, но ни один уважающий манчкін смеяться в ответ не станет. Уважающий себя манчкін наладит программку, которая будет гонять бота, пока он спит. Все, что останется утром, — проверить инвентарь. Эта "автоматизация" окончательно убила Diablo II в глазах ценителей честной игры.

День сегодняшний

Что же застанет сегодня новичок в Diablo II, впервые попавший на Battle.net? Несмотря на все перипетии, игра по-прежнему жива, и по-прежнему не составляет большой проблемы

найти себе компанию для совместного прохождения или соперника для дуэли. Игра жива, но она сильно изменилась.

Самая серьезная потеря — уход из Diablo II лучших игроков (кстати, скриншоты к данной статье любезно предоставлены одной из самых известных в России "диаблерш" — Shadowmoon, за что ей спасибо). Да, некоторые из них иногда возвращаются "погонять чертей", но большинство давно уже переключалось в платные MMORPG. Там гораздо строже отслеживаются хаки, а провинившиеся могут мгновенно лишиться аккаунта. Вместе с ведущими геймерами из Battle.net ушла горячая атмосфера настоящего состязания за высокое место в ладдере, да и сам ладдер изрядно обесценился.

Впрочем, несправедливо было бы сделать вывод, что поглупело само комьюнити в DII. Скорее, наоборот: сегодня остаются в основном те, кто отчетливо понимает, что использовать нечестные приемы означает собственноручно лишить себя удовольствия от игры. В моде самостоятельные прохождения без помощи высокоуровневых персонажей и более вдумчивая, чем раньше, игра в партии.

Blizzard по мере сил стимулирует интерес игроков к ладдеру, обещая увековечить на своем сайте имена победителей в новом сезоне. Впрочем, это вряд ли вернет былой ажиотаж вокруг DII — она окончательно выпала из мейнстрима, и в моде другие имена. Здесь настала осень, но это далеко не самое худшее время года. Наступило время спокойной игры, из которой за четыре года выветрился только один пункт из десятка слагаемых успеха MMOG, а именно — привлекательный рейтинг (напомним, что 3-х пунктов там изначально не было). Но... король action/RPG по-прежнему на троне, а это значит, что на Battle.net еще долго будетлюдно и весело.



Остается только вопрос: стоит ли сегодня покупать лицензионную версию DII+LoD (иначе на официальные сервера не попасть), если вы никогда не были на Battle.net? Вопрос сложный, но мы все же позволим себе дать правильный, на наш взгляд, ответ. Если самое важное для вас в онлайн-игре — личные достижения в рейтинге, то забудьте про DII. Шансов у вас — ноль, и удовольствия вы получите — не больше. Другое дело, если для вас имеет значение сама Diablo II, и вы хотите пообщаться с умными (именно умными) игроками из других стран (и не забывайте, что игра на Battle.net полностью бесплатна). В этом случае можно прямо сейчас отправляться в магазин за лицензией. ■

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/неделя + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Мобильные
новости

Последняя из "Последних"



В конце сентября в Японии вышла новая RPG **Before Crisis: Final Fantasy VII** от хорошо известной на консолях компании **Square Enix**. **Before Crisis** — это приквел **Final Fantasy VII** (Playstation — 1997; PC — 1998 г.), одной из самых успешных игр Square Enix. Центральную роль в сюжете седьмой части **Final Fantasy** занимало противостояние Клауда Страйфа, одного из сотрудников спецподразделения **Avalanche**, охраняющего мир во всем мире, и его антипода Сефирота, стремящегося этот самый мир уничтожить. В **Before Crisis** мы станем свидетелями зарождения этого конфликта. Играть предстоит за Турков, боевиков корпорации **Shinra**, также выступающих против Сефирота. Перед началом игры на выбор предложат четырех персонажей (двое парней и двое девушек), отличающихся друг от друга различными особенностями. Один, скажем, имеет солидный запас жизней и очень хорош в рукопашном бою, но при этом обладает смехотворно малым запасом маны; другой (или другая — зависит от того, кого вы выберете) весьма хлипкий, однако компенсирует это развитыми магическими способностями и шотганом, одновременно стреляющим сразу в трех направлениях. Бои протекают как в реальном времени, так и пошагово. Как это будет выглядеть, пока неизвестно — во всех предыдущих частях **Final Fantasy** схватки были исключительно пошаговыми, и лишь в **Final Fantasy XII** разработчики планируют отойти от этой схемы.

Точная дата выхода в США и Европе пока не объявлена — во всех источниках фигурирует туманная фраза "4-й квартал 2004 года". Это и неудивительно: игру надо не только локализовать, но еще и оптимизировать — движок у **Before Crisis** настолько требователен, что нормально работать она будет только на самых последних моделях сотовых телефонов.

Use the (Go)Force



Компания **nVidia** анонсировала **GoForce 4500**, новую видеокарту, предназначенную для мобильных устройств. Новинка обладает 1280 Кбайтами 128-битной памяти **VRAM**, поддерживает кодеки **MPEG-4**, **H.263**, а также технологию **Early Z** (которая отсекает невидимые на экране объекты, облегчая тем самым нагрузку на центральный процессор) и — внимание! — пиксельные шейдеры. Максимальное доступное разрешение составляет 640*480. Энергопотребление снижено до минимума благодаря технологии **nPower**, позволяющей динамически изменять нагрузку на процессор. **GoForce 4500** предназначена для использования лишь в самых передовых мобильных устройствах, таких как, например, игровая консоль **Gizmondo** от компании **Gametrac** (центральный процессор 400 MHz, 64-битная шина и т.д.).

Финал Game
Developers Challenge 2004

Завершилась **Sony Ericsson Game Developers Challenge 2004** — соревнование между разработчиками игр для мобильных устройств,



организованное **Sony Ericsson**. На состязание, продолжавшееся с марта по сентябрь этого года, было представлено несколько сотен проектов, из которых потом отобрали двадцатку лучших. Отбирали по следующим критериям: качество графики, легкость освоения, удобство управления, увлекательность и размер (предпочтение отдавалось играм размером не более 100 Кбайт). Затем из двадцати лучших проектов выбрали тройку победителей: **ARES II** (**Brownbear Mobile Games**, Сингапур), **Gearbox: Puzzle Party** (**Spoon Interactive Arts**, Филиппины) и **Nano Kid** (**Pocket Panic!**, Швеция). Разработчики всех этих игр были награждены денежными премиями в размере \$7500 и сертификатом **JavaVerified** от **Sony Ericsson**, а также получили право на размещение своих проектов в разделе **Fun & Downloads** на сайте **Sony Ericsson**.

A-a-and action!

SMS-игра "Битва магов" (www.bitvamagov.ru), о которой мы писали в прошлом номере, продолжает набирать обороты. К игре подключаются все новые и новые люди, а топ лучших игроков (www.bitvamagov.ru/top) обновляется едва ли не ежедневно. В последнее время разработчики начали стимулировать создание кланов: игроки, вступающие в них, получают ощутимые бонусы, а с октября для кланеров начала действовать специальная призовая программа. Присоединяйтесь и вы — "Битва магов" чертовски увлекательна.

Мобильные
советыКак узнать идентификационный
номер телефона

У каждого мобильного устройства — свой уникальный идентификационный номер (**IMEI**), состоящий из 15 цифр. Узнать его можно, набрав на клавиатуре *#06#. Первые 6 цифр — это код модели телефона (**Type Approval Code**), вторые две — код завода-изготовителя (**Final Assembly Code**). Следующие шесть — серийный номер (**Serial Number**), последняя цифра в самом конце — контрольная сумма (**Spare**), которая вычисляется на основе предыдущих 14 цифр.

Мобильные
утилиты

Mobile Office 1.0

Что: Пакет офисных программ
Разработчик: Yu Feng
Платформа: J2ME
Размер: 61 Кб

Mobile Office — это пакет офисных приложений, состоящий из трех модулей — почтового клиента, утилиты для хранения контактов и календаря. Это одна из немногих программ, совмещающих в себе столько функций — подавляющее большинство других утилит такого рода обычно содержат в себе что-то одно — только календарь, только почтовый клиент или только базу контактов.

РЕЙТИНГИ "ИГРОМАНИИ"

- ☹ — Откровенно слабая игра.
- ☺ — Скучновато, есть гораздо лучше.
- 😊 — Неплохая игра, средний представитель жанра.
- 😄 — Отличная игра, увлекательная и затягивающая.
- 🏆 — Выдающаяся и прекрасно проработанная игра. Хит!

Мобильные игры

Алексей Моисеев

Aqua Race

Жанр: Автосимулятор ★

Разработчик: Lunagames ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 56-85 Кб



Aqua Race предлагает нам попробовать себя в таком экзотическом виде спорта, как гонки на водных мотоциклах. Первое, на что обращаешь внимание, запустив игру, — замечательная графика и плавная анимация. Фоны по красоте могут поспорить с **Lotus Challenge City Racing** — непревзойденным чемпионом в этой области.

Выиграть — сложно. Встречающиеся на трассе препятствия сильно замедляют ваш скутер, в то время как соперники проезжают прямо сквозь них, даже не сбавляя хода. На первых порах это мешает, но потом, наловчившись, можно научиться без труда обходить препятствия.

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Стоимость: 2\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".

Fatal Force

Жанр: Аркада ★

Разработчик: MacroSpace ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 62-184 Кб

Компания **MacroSpace** прославилась на рынке мобильных развлечений благодаря качественным, технически безупречным проектам. И новая игра — **Fatal Force** — не умерит их славы. Причем графическое исполнение и концепция **Fatal Force** похожи на консольную серию **Metal Slug**: нарочито мультяшные персонажи и



локации, нарисованные будто бы от руки...

28 августа 2010 года в Сибири приземлился космический корабль внеземной цивилизации. Войска, посланные для выяснения намерений братьев по разуму, бесследно исчезли. И тогда командование решило прибегнуть к помощи трех суперагентов. Это медлительный, но чертовски сильный француз Леон. Это англичанка Джейд, способная передвигаться с высочайшей скоростью. И это русский парень Николай — боец, сбалансированный с точки зрения скорости и силы. Выбирайте того, кто вам по душе, — и вперед, спасать Землю. В особо сложных местах вам предоставят небольшого, но хорошо вооруженного робота.

Радует, что когда Земля будет спасена, игра не отправится в небытие, потому как предусмотрительные разработчики сделали еще и мультиплеер (через Bluetooth). От разнообразия режимов разбегаются глаза: deathmatch, capture the flag и даже domination. Лучшего занятия на полтора часа скучной лекции не найти — проверено лично!

Удобство управления: 5/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Стоимость: 2\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".

Pitfall Glacier

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Sumea ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 63-149 Кб

Игры из серии **Pitfall** выходят на самых разных платформах — и везде им сопутствует успех. Не стала исключением и **Pitfall Glacier** — одна из лучших аркад, виденных автором на мобильных телефонах.

Вы играете за Гарри Питфолла, охотника за сокровищами, который, совершив путешествие по джунглям в игре **Pitfall**, теперь решил отправиться в горы на поиски очередного артефакта. Легкой прогулки ждать не приходится. На пути у Гарри встает множество врагов, начиная от невест как забравшихся в горы пингинов и заканчивая очень агрессивным снежным человеком, ни за что не желающим расставаться с артефактом. Отведав плетки (которой Гарри владеет в совершенстве) или увесистых булыжников (их можно найти на каждом уровне), враги благоразумно растворяются в



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

САГА
О КОПЬЕ:
МИР DRAGONLANCE

ГОЛЕМЫ:
РОБОТЫ ИЗ ФЭНТЕЗИ

ГЛУБИНА
И ДАЙВЕРЫ:
ЭКРАНИЗАЦИЯ
"ЛАБИРИНТА
ОТРАЖЕНИЙ"
ЛУКЬЯНЕНКО

WAP-сайт "Игромании"

Зайдя по адресу wap.igromania.ru, вы всегда сможете почитать свежие игровые и железные новости, получить информацию обо всех журналах нашего издательства и скачать бесплатные логотипы журналов "Игромания", "ЛКИ", "Мир фантастики" и "MOBI. Мобильная связь".



воздухе. Булыжники могут быть использованы и в мирных целях — ими можно переключать труднодоступные рычаги. Золотые монетки, единственный вид бонусов в **Pitfall Glacier**, служат для получения дополнительных очков.

Неприятные сюрпризы встречаются буквально на каждом шагу: огромные падающие сосульки, шипы, разрушающиеся платформы, бездонные пропасти... **Pitfall Glacier** не только разнообразна, но еще и красива. Задние планы хоть и не

слишком отличаются друг от друга, но сделаны, что называется, с душой, а для каждой из шести игровых зон написана отдельная музыкальная тема. Для полноты картины добавьте сюда еще и отзывчивое управление, за счет которого поддерживается высокий темп игры.

Удобство управления: ■■■■■ 5/5

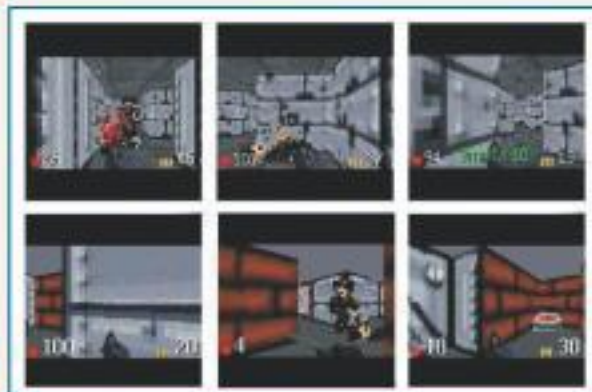
РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Стоимость: 2\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".

Stalk N Shoot

Жанр: Экшен от первого лица ★ **Разработчик:** Sumea ★

Платформа: J2ME ★ **Размер:** 58-86 Кб



Завязка **Stalk N Shoot** чертовски напоминает нетленный **Doom**. Некий Evildoer начинает терроризировать человечество армией живых мертвецов. На его усмирение посылается отряд агентов, но они бесследно исчезают. Все, кроме вас — единственного из агентов, оставшегося

в живых.

Игровой процесс — полная копия **Wolfenstein 3D**: бесконечные коридоры, автоматические двери и зомби, подозрительно напоминающие немецких солдат... Размеры уровней внушают уважение. Не заплутать в лабиринтах пещеры главзлодея поможет автоматическая карта, а выжить — амуниция, оставшаяся от предыдущих агентов. Помимо стандартного пистолета, можно найти ракетницу и пулемет, крошить которыми врагов — сплошное удовольствие. Есть в игре и секреты, выполненные в виде капитальных (на первый взгляд) стен, на поверку оказывающихся секретными проходами.

Финал **Stalk N Shoot** не оставляет сомнений в скором появлении продолжения: на последнем уровне вам предстоит сразиться не с Evildoer'ом, а с одним из его приспешников. Evildoer же так и останется безнаказанным. Видимо, до следующего раза.

Удобство управления: ■■■■■ 4/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

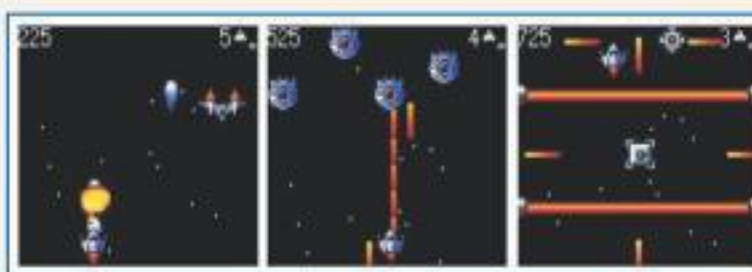
Стоимость: 2\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".

Star X

Жанр: Аркада ★ **Разработчик:** Graphic State ★

Платформа: J2ME ★ **Размер:** 30-100 Кб

В этой аркаде вам предстоит взять под контроль космический истребитель **Star X** и отправить к праотцам сотню-другую инопланетных захватчиков. Ваш корабль ведет огонь автоматически, причем стрелять начинает сразу же, как только противники оказываются в зоне поражения. Причем особо вредные гады блоки-



руют эту функцию, и давить на гашетку приходится самостоятельно. На поле боя можно подобрать три вида ору-

жия, отличающиеся убойной силой и дальностью.

Игра интересна, но ей недостает динамики. Добавить бы сюда немного драйва — получилась бы отменная аркада.

Удобство управления: ■■■■■ 3/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Стоимость: 2\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".

Strike Attack

Жанр: Аркада ★ **Разработчик:** ZGroup Mobile ★

Платформа: J2ME ★ **Размер:** 65-90 Кб

Strike Attack — симулятор тактического бомбардировщика. Воюете вы против диктатора Икс, подозрительно напоминающего Саддама Хусейна. Перед каждой миссией командование ставит перед вами несколько целей, которые необходимо поразить в обязательном порядке. За каждое удачное попадание начисляется четыре очка, за промах — отнимается одно.

Выполнению заданий будут мешать вражеские истребители, вертолеты и наземные зенитные установки. Наградой за удачно пройденную миссию станет демонстрация физиономии недовольного диктатора, обещающего вам море неприятностей в будущем. Так оно и есть: чем дальше проходишь, тем сложнее становится игра. На финальных уровнях приходится проявлять чудеса ловкости — в небе буквально не продохнуть от вражеских ракет и снарядов!

Удобство управления: ■■■■■ 4/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Стоимость: 2\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".

The Evil Lords

Жанр: Стратегия ★ **Разработчик:** Qplaze ★

Платформа: J2ME ★ **Размер:** 100-176 Кб

Продолжение популярной игры **Quest of the Hero**, о которой мы рассказывали в предыдущем номере журнала. Для тех, кто с ней не знаком, поясню, чем вызвана ее популярность: эта игра является упрощенной вариацией **Heroes of Might and Magic** (или, как говорят знатоки, предшествовавшего ей **King's Bounty**) — а уж "Героев" вам, я думаю, представлять не надо. Суть осталась неизменной: исследуем карту, выполняем квесты, сражаемся с врагами, ищем сундуки с золотом и артефакты. Сражения — практически полная копия оных в **HoMM**, за тем лишь исключением, что магия теперь измеряется поштучно, и ее необходимо покупать у придворных магов в городах.

Отличия **The Evil Lords** от предшественницы в большей степе-

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА — НА CD и DVD!

На игроманских CD и DVD размещены громадные каталоги, предоставленные известными отечественными контент-провайдерами — **PlayMobile** (описания игр и музыки), **"Телекликом"** (игры, заставки, полифония и видео), **Solvo** (заставки и музыка), **JavaGames** (игры) и **CrossMedia** (заставки). Все это можно закачать на мобильный телефон, отправив соответствующие SMS-сообщения на соответствующие короткие номера.

Весь контент является платным. Информация предоставляется в том виде, в каком была получена нами от контент-провайдеров, за исключением инструкций по скачиванию и связанных с этим полезных советов, которые прошли нашу тщательную переработку.

Игровой блок **PlayMobile**, содержащий более 600 игр, в силу внушительных размеров размещен только на DVD (впрочем, вероятно, часть игр из него будет и на CD). Все остальное присутствует и на CD, и на DVD.

Заставки для телефонов

Вашему вниманию предлагаются картинки-заставки для мобильных телефонов на темы лучших компьютерных игр! Размеры картинок — 128x128 и 128x96. Нужный размер выбирается автоматически при заказе картинки.

На этот раз вас ждут картинки из игр **Black & White 2**, **BloodRayne**, **BloodRayne 2**, **Kameo: Elements of Power**, **Legacy of Kain: Defiance**, **Ninja Gaiden**, **Robin Hood: The Legend of Sherwood**, **Quake 4**, **Project: Snowblind**, **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**, **Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike**, **Tomb Raider: The Angel of Darkness**.

Что нужно, чтобы скачать картинку

Необходимо, чтобы у вас работал WAP через GPRS. То есть — он должен быть подключен у оператора, а также правильно настроен. Проще всего проверить это, попытавшись загрузить сайт вашего оператора (для МТС — wap.mts.ru, для «Би Лайн» — wap.beeline.ru, для «МегаФон» — wap.megawap.ru). Если все получилось, можно делать заказ. Если же нет (или если у вас не поддерживаются SMS-сообщения, они тоже необходимы) — обратитесь в сервисную службу вашего оператора, он поможет вам.

Как заказать картинку

Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной цветной картинки на номер: **1004** — для абонентов «Би Лайн», **1243** — для абонентов МТС. Обратите внимание: в сообщении должен быть только номер и ничего больше.

Через несколько минут вы получите SMS-сообщение с временным адресом картинки. Загрузите и сохраните его.

Эта услуга будет стоить 60 центов, так что будьте аккуратны — не путайте номер, не посылайте одно сообщение несколько раз и так далее. Каждый раз, когда вы посылаете SMS на упомянутые номера, происходит оплата услуги. Также перед тем, как отправить SMS, убедитесь, что у вас работает WAP. WAP-ссылка, которую вы получите при заказе картинки, действует в течение трех дней. По истечении этого срока ссылка аннулируется.

Программа, которую использует Solvo, автоматически опре-

0141668 Black & White 2	0141669 Black & White 2	0141671 Black & White 2	0141672 Black & White 2	0141663 BloodRayne
0141665 BloodRayne	0141666 BloodRayne 2	0141680 Kameo: Elements of Power	0141681 Kameo: Elements of Power	0141683 Legacy of Kain: Defiance
0141684 Legacy of Kain: Defiance	0141689 Ninja Gaiden	0141690 Ninja Gaiden	0141696 Robin Hood: The Legend of Sherwood	0141693 Quake 4
0141694 Quake 4	0141697 Project: Snowblind	0141682 Star Wars: Knights of the Old Republic 2	0141698 Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike	0141699 Tomb Raider: The Angel of Darkness
0141700 Tomb Raider: The Angel of Darkness	0141701 Tomb Raider: The Angel of Darkness	0141702 Tomb Raider: The Angel of Darkness	0141704 Tomb Raider: The Angel of Darkness	0141703 Tomb Raider: The Angel of Darkness

деляет размер заказанной картинки (128x128 или 128x96). Закачать картинку можно на любой телефон, у которого есть возможность соединения по WAP и цветной дисплей.

Зоны действия услуг

«Би Лайн» GSM: Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белго-

род, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск,

Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МТС: Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

Если у вас возникли сложности, связанные с получением картинок, обратитесь в службу поддержки Solvo по адресу support@mlogic.ru.



ни количественные, нежели качественные. Разработчики добавили новую анимацию, новых существ и артефакты, сделали больше квестов, изменили ландшафт местности и сочинили новый сюжет. Вкратце его можно изложить следующим образом: нежданно-негаданно в мирном королевстве объявились Властелины Тьмы, обрушившие на его земли мощнейшую магию. Армия против них оказалась бессильна, поэтому единственный, кто может спасти королевство, — это вы. В общем, как обычно в "Героях" и бывает.

Удобство управления: 4/5

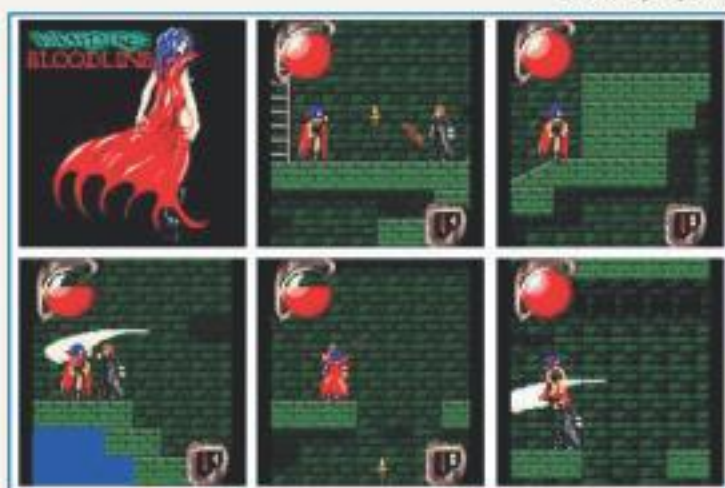
РЕЙТИНГ: 4/5

Стоимость: 4\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".



Vampire Bloodline

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Mforma ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 47-158 Кб



Vampire Bloodline предлагает попробовать себя в роли молодой вампириши Евы, дочери Дракулы. Ее задача — отыскать все части тела дорогого папаша, вернув его тем самым к жизни. Охотники на вампиров во главе с самим паном Ван Хельсингом, растащившие Дракулу по кусочкам, вооружены осиновыми кольями и длинными мечами, а наша героиня — лишь острыми зубами. Несмотря на это, играть несложно, а там, где возникают затруд-

нения, — можно воспользоваться осиновыми кольями, которые против людей действуют не менее эффективно, чем против вампиров.

Удобство управления: 5/5

РЕЙТИНГ: 5/5

Стоимость: 4\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".



Как заказать игру?

Чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер **3010**. После этого вы получите ответную SMS, содержащую информацию о заказе, а также уникальную ссылку на WAP-сайт. Закачать игру вы сможете через WAP-соединение, отправившись по присланной ссылке. Добавим, что эта ссылка будет действительна в течение **24 часов** с момента первого обращения к ней.

Перед скачиванием игры нужно убедиться, что у вас подключен и правильно настроен WAP (он работает через GPRS). Проверить это можно, загрузив сайт вашего оператора (для МТС — wap.mts.ru, для "Би Лайн" — wap.beeline.ru, для "МегаФон" — wap.megawap.ru). Если у вас не отправляется SMS или не работает WAP-соединение, обратитесь в сервисную службу вашего оператора. Ни в коем случае не посылайте SMS с кодом одной игры более одного раза. Обязательно сохраняйте SMS, содержащую номер заказа, пока не убедитесь, что скачанная игра благополучно установилась и нормально работает.

Оплата происходит в тот самый момент, когда вы отправляете SMS на короткий номер **3010**. Если у вас возникли сложности с запуском игры, обратитесь в службу техподдержки **PlayMobile: support@playmobile.ru**

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАТОРЫ

МТС: Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Амурская Сотовая Связь, Архангельск, Владимир, Вологда, Воронеж (РеКом), Белгород (РеКом), Брянск (РеКом), Иваново, Калуга, Киров, Кострома, Курган, Курск (РеКом), Липецк (РеКом), Нижний Новгород, Новосибирск, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Сыктывкар, Орел (РеКом), Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль, Кубань.

"Би Лайн": Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов на Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

"МегаФон": Москва, Кавказ, Поволжье, Северо-Запад, Сибирь, Центр.

Другие: НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ.

Телефон/Игра	Aqua Race	Evil Lords	Fatal Force	Pitfall Glacier	Stalk N Shoot	Star X	Strike Attack	Vampire Bloodline
Nokia 3100	8510201002		8780201002	8840201002	2970201002	761020100247		7520201002
Nokia 6200	8510218002		8780218002	8840218002	2970218002	761021800247		7520218002
Nokia 6100	8510217002		8780217002	8840217002	2970217002	761021700247		7520217002
Nokia 3200	8510232002		8780232002	8840232002	2970232002	761023200247		7520232002
Nokia 7250i	8510228002		8780228002	8840228002	2970228002	761022800247		7520228002
Nokia 6650	8510224002		8780224002	8840224002	2970224002	761022400247		7520224002
Nokia 7650	8510229002	8850229002	8780229002		2970229002	761022900247	660229002	7520229002
Nokia N-Gage	8510231002	8850231002	8780231002	8840231002			660231002	7520231002
Nokia 3595	8510213002			8840213002		761021300247	660213002	7520213002
Nokia 7250	8510227002		8780227002	8840227002	2970227002	761022700247		7520227002
Nokia 3300	8510202002		8780202002	8840202002	2970202002	761020200247		7520202002
Nokia 3600	8510214002						660214002	7520214002
Nokia 6220	8510219002		8780219002	8840219002	2970219002	761021900247		7520219002
Nokia 5100	8510216002		8780216002	8840216002	2970216002	761021600247		7520216002
Nokia 8910i	8510230002			8840230002		761023000247	660230002	7520230002
Nokia 3410						761020300247	660203002	
Nokia 3530	8510207002			8840207002		761020700247	660207002	7520207002
Nokia 6600	8510222002	8850222002	8780222002	8840222002	2970222002		660222002	7520222002
Nokia 3650	8510215002	8850215002	8780215002	8840215002	2970215002		660215002	7520215002
Nokia 6610	8510223002		8780223002	8840223002	2970223002	761022300247		7520223002
Nokia 7210	8510226002		8780226002	8840226002	2970226002	761022600247		7520226002
Nokia 3510i	8510205002			8840205002	2970205002	761020500247	660205002	7520205002
Siemens S55	8510414002							
SonyEricsson T610	8510503002			8840503002				
Siemens M55	8510409002							
Siemens M50						761040800247		
Siemens C60	8510405002							
SonyEricsson Z600	8510506002			8840506002				
Siemens SL55	8510420002							
Siemens MC60	8510411002							
Motorola T720				8840104002		761010400247		7520104002
Samsung X100	8510611002							
Samsung C100	8510606002							7520606002
Samsung E700	8510609002							7520609002

Всё что необходимо настоящему "геймеру"

Магазин профессиональных игровых устройств

Интернет-магазин

интернет
ВИК@web
центр

Розничная продажа :

☎ 283-85-56

WWW.VIKAWEB.RU

DOSTAVKA@VIKAWEB.RU

129515, г. Москва, ул. 1-ая Останкинская, 57



CyberLife

CLIFE@CLIFE.RU

WWW.CLIFE.RU

☎ 970-07-30



XTrac HAMMER

800 руб.

XTrac RIPPER

700 руб.

XTrac PRO HS

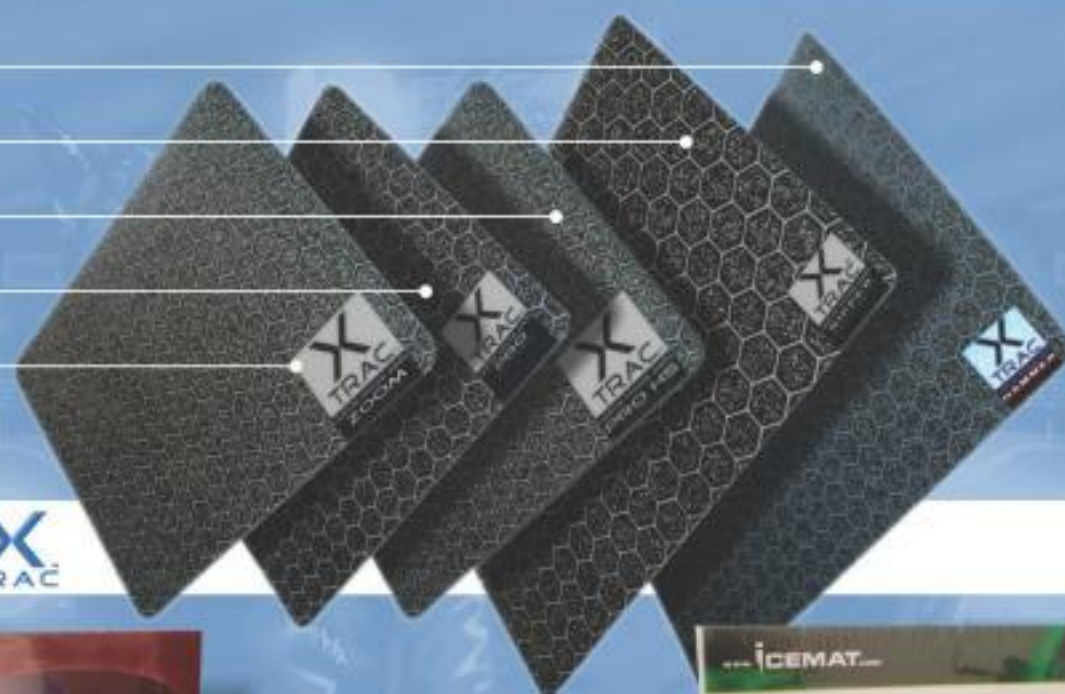
800 руб.

XTrac PRO

800 руб.

XTrac ZOOM

700 руб.



Soft Trading



steelpad 4D
750 руб.



steelpad 4D
750 руб.



icemat 2 edition
1350 руб.

Distrukt MegaMat

750 руб.

Distrukt GamingMat

650 руб.

Distrukt MouseMat

500 руб.



EVERGLIDE



fUnc sURface
1200 руб.



Everglide Giganta Optical
Smoke/Silver
670 руб.



Everglide Giganta Ray
1350 руб.



Everglide fuZe
670 руб.

Everglide Gaming Mat
450 руб.



XRAYPAD

X-Ray Thunder 8
1100 руб.

C58. Pad (Cybrefight.ru)
1140 руб.



Приглашаем региональных представителей

А ТАК ЖЕ



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АКСЕССУАРЫ



БОЙЦОВЫЕ МЫШИ

ИГРОВАЯ АРХЕОЛОГИЯ

ТЕРЕВНИКОВ СЕРГЕЙ ПРИНЦИПЫ ХРАНЕНИЯ ДАННЫХ В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ

E-MAIL: RUBRIKI.GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Время летит. А за ним, не отставая, летит прогресс. На смену старым технологиям приходят новые — более совершенные. Еще несколько лет назад не было четких стандартов хранения ресурсов в играх. Для вскрытия приходилось разрабатывать индивидуальную систему, прощупывать все сильные и слабые стороны игры. Главное в то время было — понять, в каком файле лежит звук, в каком графика, в каком видео. Ведь по размеру файлы были весьма схожи, да и по расположению данных отличались несильно.

Сейчас ситуация изменилась. В подавляющем большинстве случаев разработчики прибегают к стандартным способам архивации данных. С одной стороны, разработчиков можно понять, придумывать что-то новое при современном темпе разработки игр — слишком долго. С другой — современные стандарты далеко не всегда дают необходимый уровень защиты. Вот и разрываются игроделы — либо пользоваться чужими наработками и сдавать издателям игры в срок, либо... Нет, собственные стандарты сейчас почти никто не разрабатывает. А вот чуть подправить уже существующие — да, могут. И эти незначительные изменения зачастую заметно осложняют жизнь «потрошителям» игровых ресурсов.

Важен и еще один момент. Давно обкатаны схемы не только разбора стандартных архивов, но и их обратного запаковывания. А значит — можно не просто выдрать из игры звук, музыку, графику... Но и поместить на их место свои собственные творения. Кто-то решит поставить свою фотографию на фон загрузки любимой игры. Другой — наполнить игру веселой и жизнерадостной музыкой. Третий перерисует текстуры.

Итак, какие же существуют на сегодняшний день стандарты? Что разработчики чаще всего используют для архивации данных в своих играх? Давайте разбираться...

АРХИВАЦИЯ

Несколько лет назад сложнее всего было разобраться в структуре игрового архива — множества вариантов структур, сжатий и различных проверок. Разработчики игр уделяли сокрытию игровых данных очень много времени. Правда, вскоре выяснилось, что игры, имеющие возможность модифицирования, намного популярней своих собратьев и дольше не надоедают игровому сообществу, благодаря творениям народных умельцев. Ярким примером подобного творения является **Counter-Strike**. Он дал фактически вторую жизнь **Half-Life**.

Оценив сложившуюся ситуацию, множество разработчиков перешло на простой, а главное распространенный формат **ZIP**. Не

смотря на то, что этот формат поддерживает сжатие данных, файлы в нем просто «хранятся», то есть занимают свой полный объем. На лицензионных дисках с играми обычно лежит набор утилит для модифицирования игры, в том числе руководство по модифицированию. Специально для неумелых пользователей с шаловливыми ручками, которые не знакомились с данным руководством и могут своими действиями вызвать сбой в программе, многие разработчики нарочно меняют расширения файлов с **zip** на что-нибудь абстрактное вроде **pak** или **pk4**. Таким образом (из последних игр) поступили разработчики проектов «**В тылу врага**» и **Doom 3**. Открыть **zip**-файлы можно, например, внутренним распаковщиком **Total Commander** или **WinRAR**.

Важен один момент. Практически все игры, оперирующие **zip**-архивами, легко грузят одноименные неархивированные файлы. То есть — можно распаковать архив в ту же папку, а сам архив удалить. В результате игра будет грузиться в несколько раз быстрее — ведь движку не придется каждый раз тратить время на работу с архивом. К примеру, если распаковать все архивы **Doom 3** в соответствующие каталоги, то игра будет и грузиться, и работать заметно шустрее. На слабых машинах это особенно актуально. Все хорошо, только не забывайте один важный момент: распаковывать архивы следует строго в том порядке, в котором они пронумерованы, иначе можно получить не очень приятный сюрприз в виде не запускающейся игры. В архивах лежит все: графика, звук, музыка, скрипты, файлы локализации, игровые уровни и так далее.

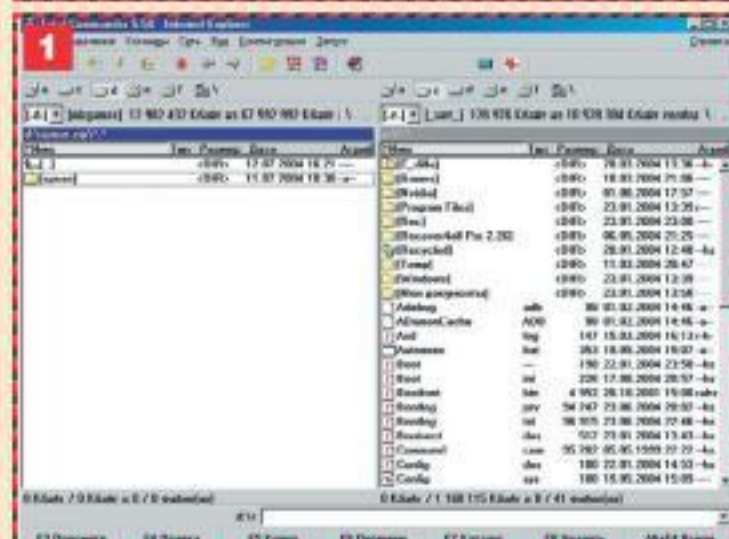
Также в архивах иногда хранятся пасхалки. Например, в игре «**Аллоды: Проклятые земли**» в игровом архиве лежал специальный текстовый файл с приветствием к любителям игровой археологии от разработчиков игры. Иногда разработчики забывают в архивах элементы, которые по каким-либо причинам не вошли в игру. Например, кто знал, что в **Call of Duty** имеются боты в сетевой игре? А они — есть! Болванчиков даже научили бегать и стрелять.

ГРАФИКА И ВИДЕО

Несмотря на свою мультиплатформенность, **OpenGL** в последнее время уступил место **DirectX**. Из-за чего графику вместо всеми любимых **jpeg** и **tga** теперь все чаще и чаще хранят в формате **DDS**. Это позволяет снизить нагрузку на графический процессор при просмотре удаленных от игрока текстур. Просмотреть этот графический формат можно благодаря пакету программ

DXTtools (в их комплект входит плагин для **Photoshop**). Также с **dds** работает графический выювер **IrfanView**. Одна проблема — **IrfanView** не умеет сохранять картинки в формате **dds**, а только просматривает готовые. А вот **Photoshop** можно использовать и как смотрелку, и как конвертер. Так что **IrfanView** стоит использовать тогда, когда нужно быстро просмотреть большое количе-

1. Старый добрый **Total Commander** позволяет работать с архивами. Одно из главных достоинств — он открывает даже архивы, у которых изменено расширение (например, с **zip** на **pak**).
2. **WinRAR** — популярная оболочка для работы с архивами, изначально была ориентирована исключительно на формат **RAR**, позже разработчики добавили функцию работы с другими форматами.
3. Данную пасхалку можно увидеть, просматривая в **IrfanView** содержимое модификации «Испытатель» для **Half-Life**.



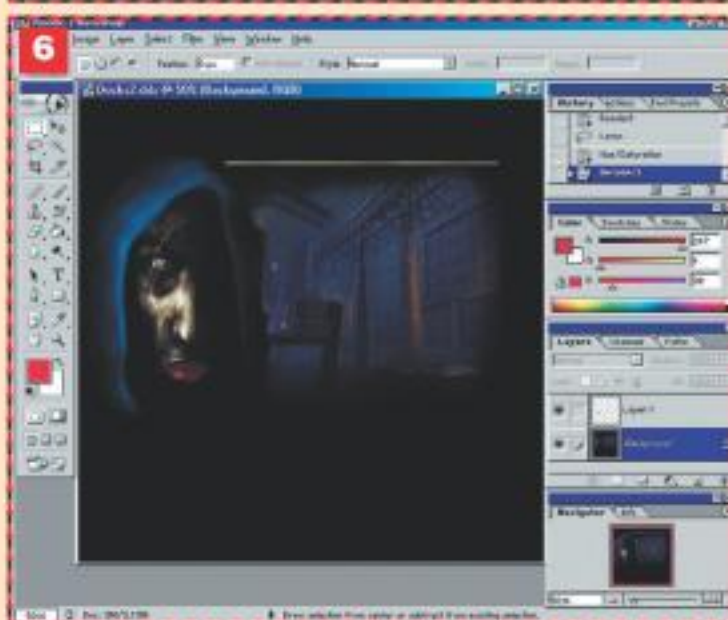
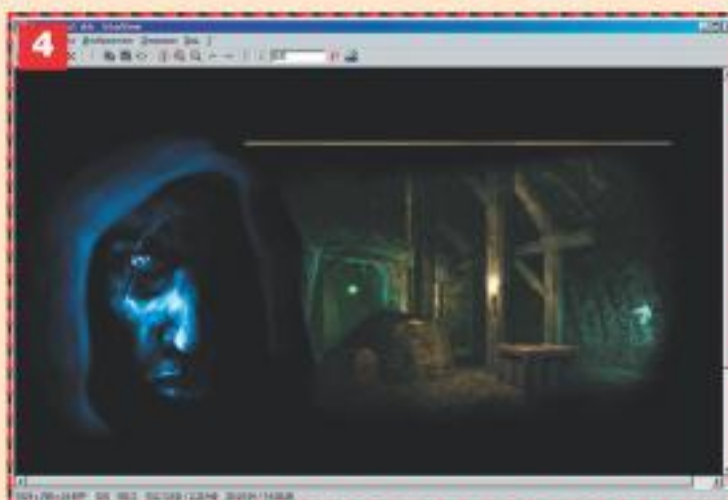
3 Объявление

Если вы нашли эту надпись вы вероятно прорецатель или просто просматриваете архив с текстурами. В любом случае факт нахождения этой текстуры в моде приведет вас к фирменному секретнику от XXI (=)

Ну типы удачных поисков.

зы. в каждом продукте от LetKyx есть своя секретка, потайнушка или чё то скрытое от глаз непосвященных. зыы. но мы то знаем кто найдет.

Let! Kyx! Рулит!



4. IrfanView — один из самых продвинутых среди графических выверов, а благодаря возможности подключения плагинов становится просто незаменимой программой в игровой археологии.
5. DXTtools — это набор программ, в которые входит плагин для Photoshop, позволяющий работать с графикой в формате dds.
6. Всего несколько минут работы в Photoshop, и заставка игры Thief 3 приобретает совсем другой оттенок.

ство dds-графики (в Photoshop это сделать крайне сложно), а Photoshop — когда необходимо конвертировать картинку, например, из jpg в dds.

Картинки обычно хранятся в dds, а как обстоят дела с видео? Чаще всего разработчики пакуют видео в формат BIK. Правда, тут не все так гладко. Под маской *.bik могут скрываться различные форматы. Чаще всего видео можно проиграть утилитой Bink Video, разработанной компанией RAD Game Tools (ребята в свое время помогли Blizzard в разработке Warcraft 2). Для просмотра соответствующих видеофайлов нужно сначала установить утилиту, затем зайти в каталог с заветными bik-файлами — и легким нажатием на левую кнопку мыши запустить видео. Программа также умеет конвертировать bik-файлы в avi и обратно.

Что же касается классических avi-файлов, то существует огромное количество программ для работы с ними. Начиная с AVIEdit, идеально подходящей для начинающих, и заканчивая мощным Adobe Premiere, с которым даже не каждый профессионал справится.

До сих пор разработчики многих игр активно используют avi или mpeg-формат. Правда, стараются это скрыть путем смены расширения с avi или mpeg на всевозможные dat и vid. Но меняется только расширение файлов — достаточно в любом файл-менеджере переделать его на стандартное, и можно просматривать видео в любом плеере.

ЗВУК И МУЗЫКА

Те разработчики, у которых хватает денег на лицензию, используют стандартный формат MP3; те, у кого не хватает — хранят музыку и звуки либо в сжатом формате WAV, либо используют довольно неплохой бесплатный звуковой формат OGG. Обычно кодеки, которыми сжимаются wav, поставляются вместе с игрой. Редактировать же файлы можно программой sndrec32.exe (Звукозапись), входящей в стандартный набор Windows. Если же у вас на винчестере установлен SoundForge, то работа со стандартными музыкальными форматами превратится в настоящее удовольствие.

Если вы хотите заменить игровые саундтреки, для конвертирования лучше всего подойдет именно SoundForge. Он не только переконвертирует звуковые файлы, но и даст возможность серьезно изменить звучание, оптимально подстраивая его под игру. К тому же утилита поддерживает множество звуковых и видеоформатов: несложно «дублировать» видеоролики, добавляя в них звуковые эффекты.

СКРИПТЫ

Скрипты... ну что, казалось бы, в них сложного. Открыть и отредактировать их может любой текстовый редактор. Но вот грамотно написать скрипт под силу далеко не каждому пользователю. Именно поэтому на страницах «Вскрытия» мы так подробно из номера в номер разбираем значения скриптов из самых популярных игр. Случается, что разработчики пишут комментарии к скриптам — в этом случае разобраться, что к чему, гораздо проще. Но это скорее исключение из общего правила — комментариев к скриптам не оставлять.

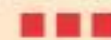
Обычно скрипты пишутся на специальном скриптовом языке XML или на C, так что программисты, знающие эти языки, без особых проблем могут писать соответствующие скрипты. Остальным же пользователям остается только, что называется, наугад пробовать менять в скриптах различные значения, а потом смотреть, что изменилось в игре.

Бывают скрипты, в которых находятся определенные значения, используемые игрой. Их можно назвать конфигурационными скриптами. Если вспомнить игры Legion и Chariots of War, то разработчики данных

проектов почти все игровые параметры хранили в скриптах. Почитав комментарии, можно без особого труда избавить города от чумы и сделать «вечно довольное» население, либо — наоборот, увеличить смертность и устроить постоянное недовольство подчиненных, приводящее к массовым восстаниям. Например, в Far Cry скриптами описано поведение всех игровых персонажей в различных ситуациях. Если серьезно взяться за работу и переписать все скрипты, отвечающие за искусственный интеллект, можно даже сделать игру наподобие «Сталкера» уже сейчас.

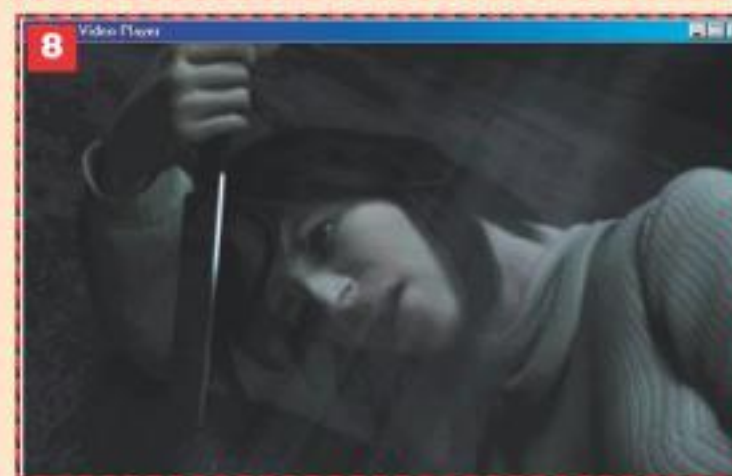
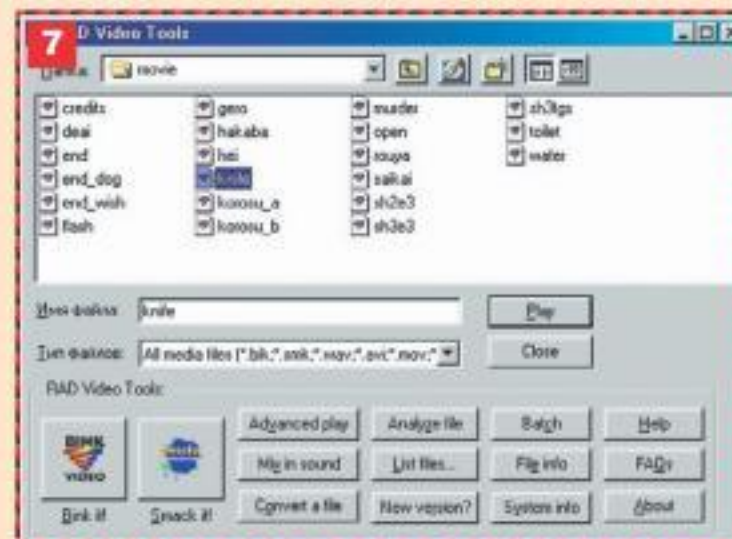
ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Во многих играх в архивах лежат файлы локализации (перевода игры на тот или иной язык). Чаще всего это несколько текстовых файлов, в которых хранится вся смысловая начинка игры, а также пара-тройка шрифтов. Шрифты могут быть как закодированные, так и лежать в открытом виде — либо в картинках с прозрачным фоном, где все символы расставлены друг от друга на одинаковом расстоянии, либо в стандартном TTF (TrueType) формате Windows. В таком случае шрифты можно заменить на свои собственные и переписать сюжет игры, превратив, к примеру, жестоких агрессоров в потомков футбольных фанатов, которые никак не могут забыть поражение любимой команды.



Для вскрытия большинства современных игр вам понадобятся: приличный архиватор, набор аудиокодеков, SoundForge, программы Rad Video Tools и DXTtools, а также простейший текстовый редактор. Вооружившись столь нехитрым набором инструментов, можно на базе любимой игры создать собственный мод.

7. Программа Rad Video Tools: выбираем нужный игровой видеоролик и...
8. ...проигрываем его.



DOOMОСТРОИ

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ УРОВНЕЙ ДЛЯ

DOOM 3

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК

ЧАСТЬ 1

Doom 3 поразил всех не только потрясающей графикой и непомерными системными требованиями, но и, увы, весьма слабым дизайном уровней. К счастью, товарищ Джон Кармак снабдил игру отличным редактором уровней — очередной версией Q3Radiant. Более того, в архивах игры находятся исходные версии уровней, которые можно без труда отредактировать, сделав игровой процесс значительно более насыщенным. Дело за малым — освоить редактор.

ПЕРВЫЙ ШАГ —
ОН ТРУДНЫЙ САМЫЙ

Прежде чем осваивать редактор, его надо запустить. Для этого необходимо создать ярлык для файла **doom3.exe** и в поле Объект добавить команду **+editor** (например, **"C:\Games\Doom3\doom3.exe" +editor**). После запуска ярлыка сначала загрузится игра, и лишь затем программа перейдет в режим редактора. Если после запуска редактора вы не видите на экране стрелку курсора, то закройте редактор и измените параметры игры, чтобы она запускалась в оконном режиме (как вариант, нажмите **Alt+Enter** во время загрузки игры). Также необходимо задать редактору расположение папок с ресурсами игры. Для этого в директории **Doom3\Base** создайте папку **Scripts**, а в ней — текстовый файл **doom.qe4** и впишите в него следующий текст:

```
{
  "basepath" "C:\Games\Doom
3\base"
  "rshcmd" "C:\Games\Doom3\base"
  "remotebasepath" "C:\Games\Doom
3\base"
  "entitypath" "C:\Games\Doom
3\base\def*.def"
  "texturepath" "C:\Games\Doom
3\base\textures"
  "autosave" "C:\Games\Doom3\base
maps"
  "bsp_Relight" "!kpbsp -onlyents $
&& !kprad -gamedir C:\Games\Doom
3\base $"
  "bsp_Entities" "!kpbsp -onlyents
$"
  "bsp_FullVis (grad -extra)"
"!kpbsp $ && !kpvis $ && !kprad -
bounce 4 -extra
-gamedir C:\Games\Doom3\base $"
  "bsp_FullVis " "!kpbsp $ &&
!kpvis $ && !kprad -gamedir
C:\Games\Doom3\base $"
  "bsp_FullVis (norad)" "!kpbsp $
&& !kpvis $"
  "bsp_FastVis" "!kpbsp $ && !kpvis
```

```
-fast $ && !kprad -gamedir
C:\Games\Doom3\base $"
  "bsp_FastVis (bleed)" "!kpbsp $
&& !kpvis -fast $ && !kprad -nos-
topbleed -gamedir
C:\Games\Doom3\base $"
  "bsp_only (novis/norad)" "!kpbsp
$"
  "brush_primit" "1"
}
```

Путь **C:\Games\Doom 3** следует заменить на тот, по которому находится папка игры на вашем компьютере. Для ускорения загрузки игры и редактора лучше распаковать игровые архивы в папку **Base**, а сами архивы стереть. В дальнейшем вам понадобится использовать игровую консоль (например, чтобы запускать свои уровни), но по умолчанию она недоступна. Для активации консоли в папке **Base** откройте файл **DoomConfig.cfg** (с помощью "Блокнота") и добавьте в конце строку **com_allowConsole 1** (или запускайте игру с таким ключом). Вот теперь можно приступать к освоению программы.

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс редактора (рис. 1) почти не изменился со времен **Quake 3**, хотя и обзавелся некоторыми полезными функциями. Цифрой 1 на картинке обозначено основное окно редактирования, отображающее двумерную схему уровня. Справа от него находится линейка, позволяющая редактировать высоту выделенных объектов. Цифра 2 обозначает окно 3D-обзора, по совместительству служащее вспомогательным окном редакти-

1. ■ Годы Q3Radiant только красят.
2. ■ В режиме Render графика в окне обзора такая же, как в игре.
3. ■ Медиабiblioteca. Сейчас нас интересуют текстуры.



рования. Цифра 3 указывает на браузер графических ресурсов игры — в основном он служит для нанесения текстур на объекты.

Рассмотрим навигацию в окнах обзора. Точка обзора в 2D-окне перемещается с помощью правой кнопки мыши. Чтобы изменять масштаб изображения, просто прокручивайте колесико мыши. Вы можете изменять проекцию изображения в этом окне с помощью клавиш **Ctrl+Tab**. По умолчанию установлена проекция по осям **XY** (вид сверху), но можно включить также проекции **XZ** (вид спереди) и **YZ** (вид сбоку). Чтобы управлять камерой в 3D-окне, используйте стрелки курсора на клавиатуре, чтобы поворачивать камеру и двигать ее вперед/назад. Кнопками **A** и **Z** изменяется угол наклона камеры вверх/вниз. Кнопки **D** и **C** служат для изменения высоты камеры. Движение камеры влево/вправо управляется кнопками **<** и **>**. Также двигать и поворачивать 3D-камеру можно и в 2D-окне (там она обозначена синей меткой). Для поворота камеры нажимайте среднюю кнопку мыши (камера будет направлена в точку, на которую укажет курсор), для перемещения используйте комбинацию **Ctrl+средняя кнопка** мыши. От проекции изображения, которую вы установили в 2D-окне, зависит, по каким осям будет передвигаться и поворачиваться камера.

В 3D-окне вы можете переключать режим прорисовки графики. Кнопка **F3** переключает окно между схематичным (**CAM**) и полноценным (**Render Mode**) режимами прорисовки. В режиме **Render** не отображаются служебные объекты, такие как источники света или стартовые позиции игроков, но зато прорисовываются все графические эффекты — освещение, карты нормалей, карты отражения света (этот режим изображен на рис. 2). С помощью кнопок **F4-F9** — активировать дополнительные опции, самые интересные из которых: **Realtime Rebuild** (кнопка **F4** — перерисовка графики в реальном времени), **Material Animation** (**F6** — включает анимацию процедурных текстур) и **Render Sound** (**F9** — воспроизводит звуковые эффекты, если они присутствуют на карте).

ОСНОВЫ СТРОИТЕЛЬСТВА

Вся архитектура в Doom 3 основана на брашах. Браш — это примитивный выпуклый геометрический объект (как правило — параллелепипед, но может быть сложнее), из которых собираются все основные элементы геометрии уровня. Чтобы создать самый простой браш, перейдите в 2D-окно обзора (а в 3D-окне установите режим **CAM**), зажмите левую кнопку мыши и протяните курсор в сторону, пока браш не достигнет

желаемых размеров. Созданный браш будет выделен красным цветом. Чтобы изменить его высоту, найдите на линейке справа от окна обзора маленький красный прямоугольник, установите курсор чуть выше или ниже него, нажмите **левую кнопку** мыши и протяните курсор вверх или вниз. Таким же способом, установив курсор напротив одной из сторон или углов браша, вы можете в любой момент изменить его габариты (как в 2D, так и в 3D-окне).

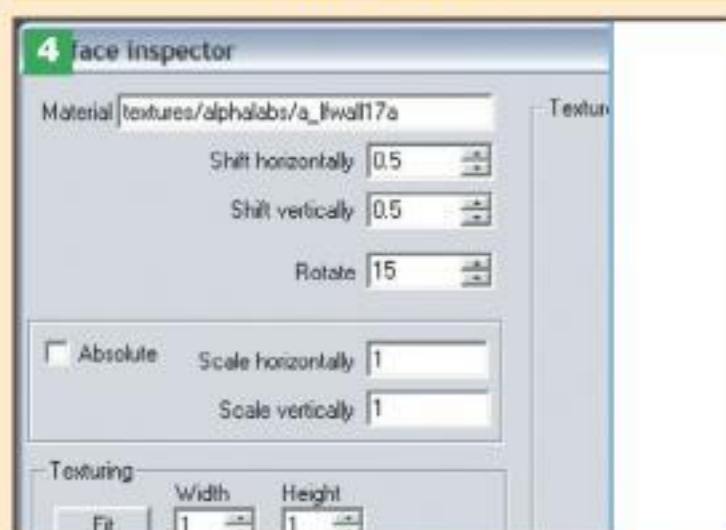
Если установить курсор на поверхности браша, то той же самой левой кнопкой вы сможете перетаскивать его по карте. Есть несколько способов изменить форму объекта. Первый — передвигать отдельные грани браша, зажав **Ctrl** и **левую кнопку** мыши. Второй — редактирование вершин объекта. Чтобы включить соответствующий режим, нажмите кнопку **V**. Редактируются вершины так же, как и грани. Если же нажать кнопку **E**, то будет активирован третий режим — редактирование ребер браша. Вероятно, в результате всех этих экспериментов вы превратили красивый ровный браш в бесформенное нечто, поэтому можно удалить его, нажав кнопку **Backspace**. А можете и оставить — на память. Выделить и снять выделение с любого объекта в редакторе можно комбинацией **Shift+левая кнопка** мыши. Если вы выделите несколько объектов, то снять выделение сразу со всех них можно кнопкой **Esc**.

Чтобы создать первую комнату нового уровня, создайте новый браш и установите его размеры, скажем, 512*512 единиц по площади и 256 единиц в высоту. Затем, не снимая выделения, откройте пункт меню **Selection\CSG\Hollow** (либо щелкните кнопку **Hollow** на панели инструментов). Браш будет разделен на шесть частей, составляющих стены, пол и потолок новой комнаты. Если вы захотите прорезать в одной из стен выход, создайте браш, который будет пересекать стену, очерчивая форму будущего прохода. Затем откройте пункт меню **Selection\CSG\Subtract** (или, опять же, соответствующую кнопку на панели инструментов) — проход готов. Браш, с помощью которого вырезался проход, тем же самым **Hollow** легко превращается в коридор, ведущий в другую комнату (которую можно просто скопировать с предыдущей, выделив все составляющие ее браши и нажав на **пробел**).

Уровни в Q3Radiant должны быть закрытыми, замкнутыми. Если в архитектуре уровня будет дыра в пустоту, то уровень не сможет быть скомпилирован. Поэтому, если вы захотите создать карту на открытом воздухе, вам придется предварительно сделать для нее достаточно большую "комнату", отделив уровень от внешнего пространства, а уж затем заниматься созданием и тестированием карты.

Отвлечемся от строительно-архитектурных стараний и научимся раскрашивать уровень текстурами.

ПОКРАСКА



4. ■ Текстурируем поверхность.
5. ■ Пробный уровень готов. Кучка перепуганных зомби против бензопилы — кто сильнее?
6. ■ Тест уровня в игре показал: сильнее бензопила!

Чтобы нанести текстуры на браш, выделите его (или сразу несколько брашей) и затем во вспомогательном окне (под окном 3D-обзора) перейдите на закладку **Media** (рис. 3). Откройте папку **Textures**, подыщите подходящую текстуру и просто выделите ее. Если в этот момент режим 3D-окна был **CAM**, то текстура браша будет обновлена сразу же. Если же активен был режим **Render**, то, чтобы обновить текстуру, надо нажать **F7** (хотя пока на карте нет ни единого источника света, в этом режиме вы все равно ничего не увидите) или включить режим обработки уровня в реальном времени, нажав **F4** (тогда все изменения будут отображаться мгновенно, но это может снизить скорость работы редактора). Все текстуры, которые вы уже нанесли на уровень, будут находиться на закладке **Textures** во вспомогательном окне. Текстуру можно наносить не только на весь браш сразу, но и на отдельные его грани. Необходимо сначала выделить желаемую грань комбинацией клавиш **Ctrl+Shift+левая кнопка** мыши и затем повторить описанные выше действия.

Если вы захотите отмасштабировать, переместить или повернуть текстуру на гранях браша, выделите нужные грани и нажмите клавишу **S** (откроется окно **Surface inspector**, изображенное на рис. 4). Сдвиг текстуры осуществляется с помощью полей **Shift horizontally** и **Shift vertically**. В самом поле указывается шаг смещения, а чтобы сдвинуть текстуру, нужно нажимать на стрелки рядом. Подобным же образом с помощью поля **Rotate** можно поворачивать текстуру. С помощью кнопки **Fit** ниже текстура подгоняется по размеру так, чтобы точно соответствовать размерам поверхности, на которую она нанесена. Если вам требуется лишь немного подкорректировать положение текстуры, не открывая **Surface inspector**, зажмите **Shift** и нажимайте на стрелки курсора, пока не добьетесь желаемого результата.

ОБЪЕКТЫ

Добавим на уровень несколько служебных и игровых объектов. В первую очередь нам необходим источник света (объект **light**), чтобы можно было осматривать уровень. Чтобы поместить его на карту, щелкните **правой кнопкой** мыши в 2D-окне и из появившегося меню выберите пункт **light**. Поместите образовавшийся объект в центр комнаты. Сейчас уже можно включить режим **Render** в 3D-окне и обновить освещение клавишей **F7**. Чтобы изменить цвет и яркость освещения, откройте закладку **Entity** во вспомогательном окне, в поле **Key** впишите строку **_color** (нижняя черта в начале слова обязательна), а в поле **Val** — значение цвета и яркости. Это значение имеет формат **RGB** и состоит из трех чисел. Например, вписав значение "1 1 1", вы получите стандартную (100%) яркость и белый цвет "лампочки". Уменьшая и увеличивая эти значения, вы можете регулировать цвет и яркость лампы.

Прежде чем добавлять на карту очередной объект, снимите выделение с текущего, иначе вместо добавления нового вы просто замените на него выделенный объект. Поместим на карту стартовую позицию игрока. Вновь щелкните правой кнопкой мыши в 2D-окне и выберите пункт меню **info\info_player_start**. Нужно сориентировать точку старта, чтобы игрок смотрел в нужном вам направлении. Для этого вновь обратитесь к закладке **Entity** во вспомогательном окне — введите в поле **Key** слово **angle**, а в поле **Val** — направление стартовой позиции в градусах (в 2D-окне направление стартовой позиции указывает маленькая стрелка в центре объекта).

Добавьте на карту оружие и монстров. Оружие находится в разделе меню **weapon** и делится на два вида — для одиночной игры и для мультиплеера (с приставкой **mp** на конце). Поскольку наша карта предназначена именно для одиночной игры, используйте соответствующие стволы. Патроны для них находятся в разделе **ammo**, а в разделе **item** вы можете найти аптечки и броню. Большая часть монстров находится в разделе **monster**, хотя есть и другие разделы с ними.

■■■

Закончив строительство, сохраните карту. Чтобы ее можно было запустить в игре, ее необходимо скомпилировать. Для этого откройте пункт меню **Bsp\bsp** и подождите несколько секунд. В результате компиляции в папке, куда вы сохранили карту, появятся три файла с именем, под которым вы сохранили карту, и расширениями ***.cm** (скомпилированный вариант уровня), ***.aas48** (маршрутная сетка, по которой будут перемещаться монстры) и ***.proc** (свойства уровня). Поместите эти файлы в папку **base\maps\game**. Чтобы запустить уровень, откройте в игре консоль клавишей **~** и введите команду **map [имя уровня]**.

Оттачивайте полученные умения и ждите следующих номеров "Мании" — в них мы продолжим изучение возможностей редактора. ■

ОСТРОВА В ОКЕАНЕ

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК

FAQ ПО РЕДАКТОРУ УРОВНЕЙ FAR CRY

После завершения публикации цикла статей по редактору к игре **Far Cry**, к нам пришло немало вопросов, касающихся тонкостей редактирования. После нескольких ночей, проведенных в нашем игровом вивисектории, мы выделили самые часто встречающиеся вопросы, уложили их на препаровальный столик, поострее наточили скальпели и ампутационные ножи... В общем, ни одна возникшая у вас проблема не ушла... Все настигли, скрутили и разобрались, как полагается.

Вопрос [В]: При создании нового уровня я не могу поднять из-под воды земную поверхность, хотя вроде бы все делаю правильно. В чем дело?

Ответ [О]: В отличие от водных просторов в игре, простирающихся в бесконечность, участок суши, задаваемый вами при создании карты, имеет ограниченные размеры. Скорее всего, вы просто пытаетесь создать сушу за пределами отведенного участка, сильно удалившись от центра карты. Включите в одном из окон обзора вид **Map** и переместите точку обзора в пределы участка суши.

[В]: Я нанес на карту деревья, но, когда камера обзора удаляется от них на некоторое расстояние, вместо нормальных деревьев можно видеть лишь какие-то белые квадраты. Как придать им нормальный вид?

[О]: Чтобы растительность стала отображаться нормально, необходимо заново сгенерировать текстуру ландшафта. Просто выберите пункт меню **File\Generate Surface Texture** и подождите окончания генерации.

[В]: Почему, когда я приближаю камеру обзора близко к земной поверхности или смотрю на нее с близкого расстояния в игре, она окрашивается в красный цвет?

[О]: Все текстурные слои в **Far Cry**, которые вы наносите на ландшафт, требуют на-

личия текстуры детализации, которая видна только с близкого расстояния. Когда же требуемые текстуры отсутствуют, редактор заменяет их на красную текстуру, сигнализируя об ошибке.

[В]: Я пытаюсь поместить на карту какой-нибудь объект, но вижу только его метку где-то вдалеке. Как этого избежать?

[О]: Чтобы объект помещался в нужную точку на карте, всегда включайте кнопку **Follow Terrain** на панели инструментов. Иначе объект рискует потеряться где-нибудь в бесконечности игровых координат.

[В]: Я расположил вокруг зданий точки маршрутов для AI, но персонажи не могут ими воспользоваться.

[О]: При создании маршрутной сетки нужно соблюсти некоторые условия. Например, между точками входа и выхода (**Entry** и **Exit Point**) обязательно должна находиться хотя бы одна точка маршрута. Если персонаж не может заранее проложить путь от входа до выхода с сетки маршрутов, он никогда не пойдет по ней. Также не устанавливайте точки укрытий (**Hide Point**) вместо стандартных точек маршрута (невозможно заставить персонажей прятаться на всей маршрутной сетке). Если сеть вейпойнтов служит переходом через границу запрещенной зоны (**Forbidden Area**), то сеть маршрутов должна быть окружена зоной **AINavigationModifier**, и точки входа и выхода сети маршрутов должны находиться по разные стороны от границы запрещенной зоны (рис. 1).

[В]: Я создал триггер, который должен сработать при смерти персонажа, но, когда персонаж умирает, ничего не происходит.

[О]: Возможно, вы соединили триггер с событием персонажа **On Die**. Это событие является "входящим", оно может только принять сигнал от другого триггера и убить персонаж. Вам же нужно событие **On Death**, использующееся для отправки сигнала при смерти персонажа.

[В]: Можно ли протестировать работу триггеров, не выходя из редактора и не переключаясь в нем в игровой режим?

[О]: Да. Сначала нужно включить кнопку **AI/Physics** в нижней части редактора, прямо под окнами обзора. Чтобы активировать триггер, необходимо послать ему активирующий его сигнал. Для этого выделите объект, к которому прикреплен триггер, выделите активирующее событие из списка **Input/Output Events** и нажмите кнопку **Send** под списком (рис. 2).

[В]: Мне надоел стандартный экран при загрузке уровня! Как мне сделать собственный?

[О]: Для этого в скрипте уровня, внутри функции **Mission:OnInit**, вам нужно вписать следующую строку:

```
System:SetConsoleImage("имя файла", 0)
```

Вместо "имя файла" впишите имя картинки-загрузчика. Сама картинка должна иметь размер 1024*1024 точки, формат файла *.dds и находиться в папке вашего уровня. Возможно, вам придется поискать соответствующие конвертеры для **ACDSee** или **PhotoShop**, чтобы иметь возможность редактировать файлы такого формата. Конвертер для **PhotoShop** вы можете найти по адресу developer.nvidia.com/object/nv_texture_tools.html.

[В]: Можно ли создать сразу несколько меток заданий на радаре?

[О]: Нет, игра поддерживает только одиночные метки.

[В]: Когда я запускаю созданный уровень в игре, некоторые объекты теряются, а другие работают неправильно. Как это исправить?

[О]: Хотя вы можете загрузить карту в игре, просто сохранив ее файл в соответствующей папке, некоторые вещи требуют "подключения" к движку игры. Поэтому, сохранив уровень, не забывайте экспортировать его в игру с помощью пункта меню **File\Export to Engine**.

[В]: При запуске уровня в игре и при перезапуске его в игровом режиме редактора после гибели персонажа я оказываюсь не в точке старта, которую установил, а где-то на окраине уровня, в океане. Почему это происходит?

[О]: Возможно, вы создали на вашем уровне сразу две "миссии", создав два разных скрипта (или забыв удалить старый скрипт при создании нового). При этом, скорее всего, вы создавали уровень только для одной из миссий, а вторая осталась пустой (даже без точки старта). Игра же при загрузке уровня ошибочно пытается запустить пустую миссию и, не найдя в ней даже точки старта, выбрасывает игрока в начало координат уровня. Удалите лишний скрипт с уровня, и все будет в порядке.

Мы не прощаемся с темой **Far Cry**. На подходе немало интересных утилит, сделанных фанатами игры. Как только выйдут наиболее интересные из них, мы обязательно посвятим им несколько страниц "Игростроя". ■

1. ■ Пример маршрутной сетки, проводящей AI в запрещенную зону и обратно.
2. ■ Выделяем нужное событие, щелкаем кнопку "Send", и MercCover3 валится замертво, так и не дождавшись запуска игры.

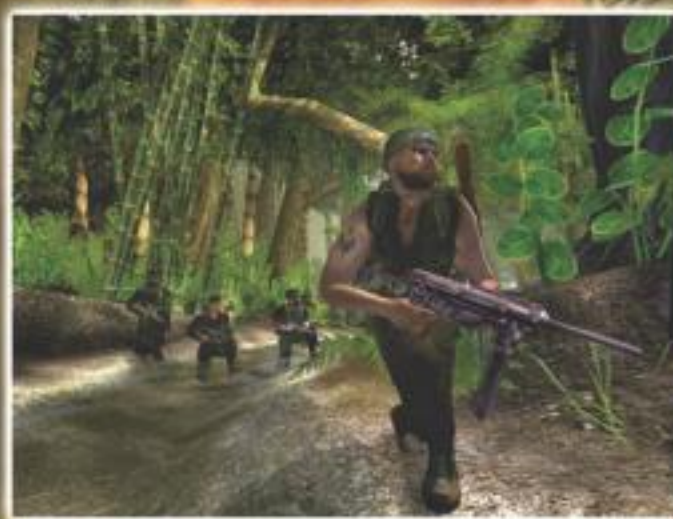
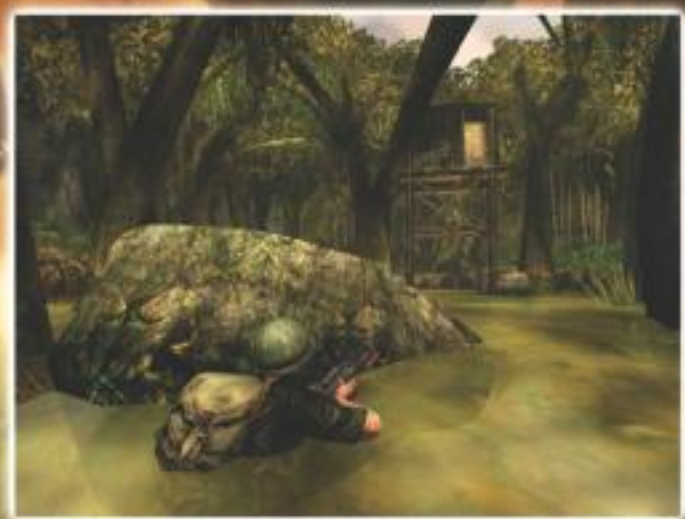


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ



CONFLICT VIETNAM™

КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война



PIVOTAL
GAMES

SCI
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

СПИРАЛЬ ЭВОЛЮЦИИ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

РАЗВИТИЕ ДВИЖКА **UNREAL**

Желания моделеров обычно ограничены возможностями редактора. Игры серии **Unreal** имеют мощнейший редактор — **Unreal Editor** (далее **UnrealEd**). За время существования он пережил смену поколения игрового движка. Хорошел от версии к версии. Многие в свое время с нетерпением ждали выхода **Unreal Tournament 2003**. И у модостроителей была причина с особым нетерпением дожидаться релиза. Вместе с игрой выходила в свет новая версия **UnrealEd** под номером 3. И если по поводу успешности **UT 2003** имеется много разных мнений, то по поводу редактора ни у кого никаких сомнений не возникло. Капитальная реконструкция пошла ему на пользу. Все было на высшем уровне. По поводу **Unreal Tournament 2004** (далее **UT 2004**) такого ажиотажа не наблюдалось. Но игра получилась на славу... Изменения же в редакторе совсем не такие серьезные, как в прошлый раз, но они есть, и о них стоит поговорить отдельно.

СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ

А что такое, собственно, **UnrealEd**? Ответ "редактор уровней для игр серии **Unreal**" будет неполным... Редакторы уровней бывают разные.

UnrealEd — это инструмент создания уровней в реальном масштабе времени (на основе конструктивной стереометрии), который полностью интегрирован в движок **Unreal Engine**. Вследствие этого:

1. ■ Лого разных версий **UnrealEd** — из **UT 2003**, **Unreal II**, **UT 2004**, **Unreal Engine2Runtime**.



— Все, что вы видите через камеру редактора, будет точно так же выглядеть в игре.

— Изменения в геометрии, новая расстановка объектов, обновления текстур, распределение освещения — вступают в силу практически немедленно. Это позволяет оперативно проверять принимаемые решения и вовремя отказываться от неудачных.

— Редактор имеет набор инструментов, позволяющий легко манипулировать свойствами самых

разных объектов и изменять их, по-новому программируя скриптовые сценарии.

— Легко управлять 3D-моделями, которые вставляются в уровень из графических пакетов **3DMax** или **Maya** (используя дополнительные плагины).

У любой тесной интеграции есть и обратная сторона. Во-первых, такой редактор может работать только в играх, которые сделаны на движке **Unreal**. Во-вторых, кардинальные изменения движка требуют и замены редактора (или такой же масштабной его перестройки — что, в общем-то, одно и то же).

Поскольку свойства редактора сильно зависят от версии и возможностей движка — перед тем как перейти непосредственно к нововведениям **UnrealEd** из состава **UT 2004**, разберемся с **Unreal Engine**.

ЭПИЧЕСКИЙ ДВИЖОК

Создатель "нереального" двигателя, компания **Epic Games Inc** как независимый разработчик 3D-игр и компьютерных технологий, образована в 1991 году. В местечке **Raleigh** (штат **Северная Каролина**) трудится 55 абсолютно реальных сотрудников, которые ответственны за выход всей "нереальной" серии игр. Основу каждой из них составляет игровой движок.

За время своего существования **Epic Games** выпустила на свет два поколения своего детища:

— **Unreal Engine 1**, на котором созданы первые **Unreal** и **Unreal Tournament**;

— **Unreal Engine 2**, на нем "бегает" **Unreal 2**, **UT2003** и **UT2004**.

Второе поколение имеет несколько модификаций — **2** (первоначальный вариант, уже отживший свое), **2.5** (исправленная и доработанная под современное железо версия — как раз **UT 2004** сделана на нем) и **2.X** (предназначенная исключительно для приставки **Xbox**). Сейчас идут работы над созданием движка нового поколения — **Unreal Engine 3**. Выход намечен на 2006-й год.

Несмотря на то, что и **UT2003**, и **UT2004** работают на одном и том же поколении движка, его версии, использованные в этих играх, различаются между собой в деталях.

Между поколениями **Unreal Engine** лежат годы. Но параллельно с работой, что называется, на будущее идет постоянное совершенствование текущей версии. Каждое новое поколение игровых двигателей закладывает с большим запасом "прочности". Они насыщены избыточными функциями с прицелом на перспективу. Поначалу задействуются не все из них. В первых выпусках работа-

ют только самые основные. И только потом, уже в процессе обкатки, помимо вылизывания кода до совершенства, разработчики потихоньку подключают все ранее недоступные (хотя иногда случается наоборот — отключают неудачные опции) и выжимают из текущей версии все, на что она способна.

Такие подправленные версии движка (builds, билды) выходят постоянно и, чтобы не запутаться, к названию добавляют бирку с номером выпуска (например, **UnrealEngine2 build_2110**). Только за июнь/июль 2003 года вышло 4 подобных модификации! Эти версии предназначены не для рядовых геймеров. К ним имеют доступ конторы, разработчики которых озаботились приобретением лицензии на соответствующее поколение **Unreal Engine**. Вас же они касаются постольку, поскольку **UnrealEd** базируется на движке и реагирует на все его изменения. Поэтому в заголовке главного окна, например **UnrealEd** из состава **UT 2004**, тоже фигурирует название выпуска: "Unreal Level Editor — Build UT2004_Build_[2004-03-03_02_42]". Если первые цифры означают дату выпуска этой версии редактора, то что означают следующие — одним разработчикам известно... Тем не менее именно по обозначению выпуска, заключенному в квадратные скобки, чаще всего можно различить разные модификации одной и той же версии редактора. Все как с движком, только номер действующей сейчас версии у редактора на единичку выше. И **UT2003**, и **UT2004** обслуживает **UnrealEd** третьей версии, в то время как третье поколение **Unreal Engine 3** находится еще только в разработке.

КРАТКАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Первый **UnrealEd** появился у геймеров вместе с **Unreal**. Вызвал живейший интерес, несмотря на то, что глючил по-страшному, отказывался запускаться и при любом удобном случае вываливался в **Windows**. Был написан на **Visual Basic**. Для его нормальной работы требовалось скачивать библиотеку **VbRun50** этой среды программирования и полный пакет **Standalone UnrealED Installer**. Если вспомнить, что и технологию **Direct3D** в саму игру включили в последний момент (разработчики переоценили **Glide**), то выбор инструмента для создания редактора не вызывает удивления.

UnrealEd 2 вышел на арену в **Unreal Tournament**, но не сразу, а только после четырехсотой версии. Его переписали на **C++**. Убили кучу багов, что значительно повысило стабильность работы редактора.

Вместе со сменой поколения **Unreal**

Engine и выходом UT2003, само собой, разработчики выдали следующую — третью версию UnrealEd, которая существует и по сей день. Вот и получилось, что на два поколения движка пришлось три версии редактора.

ПОПРОБУЙТЕ ПОЧУВСТВОВАТЬ РАЗНИЦУ

Никто не ждал революций от модификации UnrealEd из состава UT2004. Поскольку ничего кардинального с движком с момента выхода UT2003 не произошло. И правда, увидеть отличия в редакторах невооруженным глазом достаточно сложно. Но они все же есть. Если сравнивать выпуски **Build [2002.05.31.18.31]** и **Build [2004-03-03_02_42]** из UT2003 и UT2004 соответственно, то получим следующее.

— Названия и пункты меню остались без изменений.

— В главной панели инструментов появилась иконка **Build Changed Paths**, нажав которую, быстренько закрепляем изменения, внесенные в проложенные пути. Кроме того, иконка **Build Changed Lighting** поменяла свое местоположение. Теперь она размещена возле пиктограммки Build Lighting, что, в общем-то, логично.

— В вертикальной панели исчезла из первой группы функция **Geometry Editing**. Ранее обозначалась значком “кубика в изометрии” и находилась под иконкой **Terrain Editing**.

— Среди иконок переключения 3D-отображения видовых окон обнаружена новая — **Depth Complexity**. Она добавляет еще один вариант (теперь их стало восемь). Новый вид предназначен для борьбы за скорость обработки движком отдельных частей уровня в игре. После активации этой функции сцена в окне заливается цветовой гаммой с переходом от ярко-красного до ярко-зеленого. Переход цвета из одного в другой — дискретный (ступенчатый). Для наглядности столбик перехода расположен у правого края окна. Смысл у этой раскраски следующий: зеленый тон из самой верхней строчки столбика означает, что все точки уровня, окрашенные в такой цвет, могут быть обчислены процессором за один присест. Оранжевые цвета свидетельствуют, что в этом месте железу потребуется больше работы и, соответственно, времени. Оно будет рассчитано за несколько проходов. А если на экране замечен красный — дело плохо. Необходимо вмешаться и разгрузить эту точку уровня от архитектурных и других излишеств во благо приемлемой частоты кадров во время игры. Такой вот своеобразный светофор: “Красный свет — хода нет”.

Еще одна новая кнопочка обнаружена в браузере текстур. Она странным образом не имеет никакого названия и обозначена восклицательным знаком — “!”. Расположена рядом с кнопкой **All** и полем выбора текстурных групп. Нажатие кнопки никоим образом не влияло на загруженные текстуры в видовом окне браузера, что поначалу ставило в тупик. Только скачав официальный хелп по интер-

фейсу редактора от разработчиков (о чем см. ниже), удалось прояснить ситуацию. Эта кнопка не влияет на отображение большинства текстур. Но если текстура анимирована или в ней используются специальные карты (**mapped shaders**), то они будут отображаться в окне браузера именно так, как будут выглядеть в игре. Поскольку неизвестно, какие именно текстуры относятся к этим классам, можно всегда держать эту кнопку в нажатом положении во избежание разных сюрпризов.

Вот, в общем-то, и все, что удалось обнаружить. Естественно, не считая свежего контента — новых текстур и моделей. Работать с чуть обновленным редактором по-прежнему удобно и комфортно (если у вас достаточно мощная машина и нет недостатка в оперативной памяти). Управление и сочетания горячих клавиш не изменились. Так что, если вы впервые решили попробовать “нереального”, — можете спокойно руководствоваться нашими старыми статьями по работе с UnrealEd (напоминаю, что многие статьи “Мастерской” можно найти на нашем сайте — www.igromania.ru).

UNREAL ENGINE 2, БЕСПЛАТНЫЙ!

Да, заголовок не врет. Каждый из вас может совершенно официально скачать специальную версию знаменитого движка. Называется он **Unreal Engine 2 Runtime** и находится по адресу: <http://udn.epicgames.com/Files/UE2/Runtime/UE2Runtime-22261903.exe>, также редактор выложен на нашем CD/DVD. Вес его составляет всего 14 Мб. Так что скачать Unreal Engine 2 Runtime может действительно каждый (см. рис. 2-3). По времени выхода эта версия движка находится примерно посередине между UT2003 и UT2004. Поэтому версия UnrealEd, которая идет вместе с ним, представляет собой нечто среднее и является “переходной”. Если рассматривать все перечисленные выше отличия, то отмечается следующее:

— кнопка “!” в браузере текстур уже есть;
— иконка Build Changed Lighting тоже перенесена;

— пиктограммка Depth Complexity в видовых окнах присутствует, как в UnrealEd из UT 2004;

— функция Geometry Editing из UnrealEd образца UT 2003 занимает свое место на вертикальной панели инструментов.

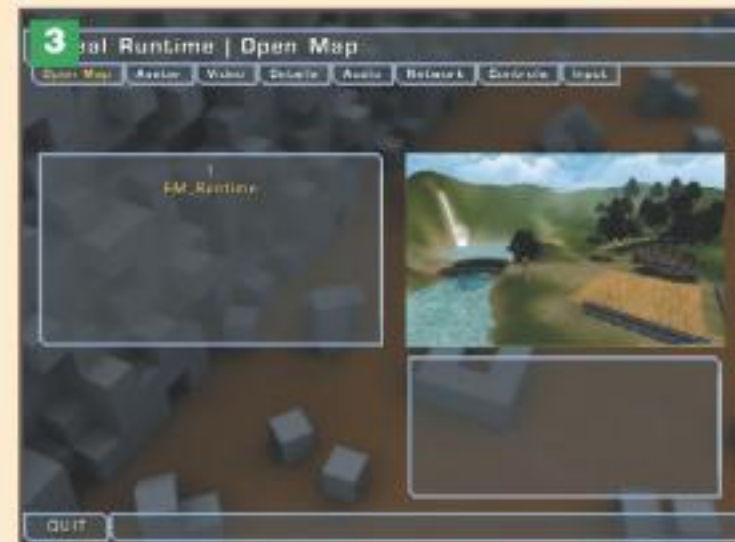
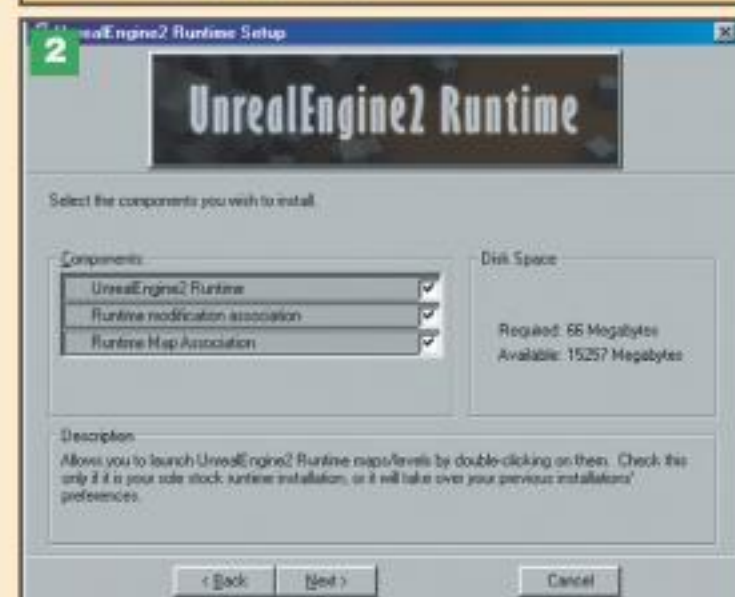
Номер выпуска редактора, к сожалению, узнать затруднительно. Редактор обозначается в строке заголовка обтекаемой фразой **Unreal Level Editor**. Тем не менее, судя по списку изменений, эта версия ближе к Build [2004-03-03_02_42], чем к Build [2002.05.31.18.31].

Сам движок вполне работоспособен. С ним идет уровень-пример (см. рис. 4), но текстур почти нет, а моделей нет вообще. Все это предстоит создавать самостоятельно. И, между прочим, лицензионное соглашение предусматривает, что вы можете использовать свою работу в некоммерческих и образовательных целях... Если первое предполагает много работы неизвестно ради чего, то второе — может найти массу применений! Госпо-

да студенты — обратите внимание на этот инструмент для защиты диплома нетрадиционными способами. На движке можно собрать массу развлекательно-познавательных программ, симуляторов “чего-нибудь” и демонстраторов эффективности многих процессов. Дополнительную информацию об этой модификации можно получить по адресу <http://udn.epicgames.com/pub/Powered/UnrealEngine2Runtime>.

Использование UE2Runtime даст огромное количество плюсов, если вы планируете по-серьезному связать свою дальнейшую деятельность с игровой индустрией. Во-первых, получите неоценимый опыт работы со знаменитым движком самого современного уровня. Во-вторых, готовясь к защите, гораздо приятней заниматься разработкой игры. В-третьих, демонстрация дипломной работы неизбежно вызовет “незабываемые ощущения” у преподавательского состава, если, конечно, все будет сделано на должном уровне... В-четвертых, у вас на руках окажется практически готовая демо-версия своей профпригодности для игровой компа-

2. ■ Вы согласны на установку бесплатного Unreal Engine 2?
3. ■ После загрузки UE2 Runtime встречается аскетичный дизайн интерфейса.
4. ■ Пробный уровень. Как-то не очень похоже на Unreal...



нии, которую сразу можно будет представлять в качестве своего резюме... А минус до недавнего времени мог быть только один — недостаток информации по работе с движками Unreal Engine. Но это все в прошлом!

Если раньше разработчики не спешили делиться с геймерами информацией относительно нюансов работы с движком (вспомните незадействованную кнопку помощи во всех версиях UnrealEd), то теперь ситуация резко изменилась. Сообщество разработчиков движка — **Unreal Developer Network** (<http://udn.epicgames.com/>) — разрешило игровой общественности использовать свои обучающие тексты, которые раньше предназначались только для глаз разработчиков, получивших лицензию. Все ссылки на страницах сайта UDN обозначаются двумя цветами. Красным — закрытая информация для избранных обладателей лицензий (при попытке получить доступ у вас спросят логин и пароль), черным — общедоступная информация. Так вот, раньше черные ссылки тонули в океане красного, запрещающего цвета. Сегодня по Unreal Engine 2 большинство материалов стало доступно. Больше ни к чему довольствоваться информацией с любительских сайтов, где обучающие программы писались неизвестно кем по методу "научного тыка". Берите ее прямо от разработчиков. Доступно то, о чем раньше можно было только мечтать, — от изготовления каркасных моделей вплоть до тонкостей местного API.

Маленький нюанс состоит в том, что решение об открытии материалов состоялось не так давно, и на сайте царит некоторая неразбериха... Одна и та же информация с разных страниц может быть обозначена и как закрытая (красные ссылки), и как открытая (черные ссылки). То есть надо не останавливаться на отказе, следовать по открытым ссылкам и в этих страницах искать новые ссылки на интересующую информацию. С большой долей вероятности обнаружите сво-

бодный путь и откроете нужную страницу.

Если нужны сведения по редактору, попробуйте начать с <http://udn.epicgames.com/Two/IntroToUnrealEd>.

Кстати говоря, полное лицензирование движка стоит \$750 000. Есть вариант, когда разработчикам придется отчислять проценты с каждой проданной игры, использующей движок, и стоит такая лицензия значительно дешевле — 350 тысяч. Так вот, поскольку UE2Runtime полнофункциональная демо-версия второго поколения Unreal Engine, очень неплохо для начала сделать что-нибудь в ней, а уж потом задумываться о лицензировании (если у вас папа — нефтяной магнат или есть на примете денежный спонсор).

Между прочим, широко распространенное мнение, что Unreal Engine предназначен исключительно для игр жанра 3D-Action, — глубоко ошибочно. Сами разработчики позиционируют его как не акцентированный на одном жанре, и, по их утверждениям, он вполне подходит для производства RTS.

НАУЧИТЕ БОТА РАЗГОВАРИВАТЬ

Ну и напоследок — немного о дополнительном инструментарии. 27 мая разработчики порадовали 3D-моделеров масштабным пакетом **Impersonator Studio 1.0 for Unreal Tournament 2004** (см. рис. 6). Раньше эта "студия" отправлялась только оплатившим лицензию на движок. А теперь все желающие могут скачать Impersonator для некоммерческого использования, например с адреса <ftp://ftp.mplik.ru/Games/Updates/UT2004/UT2004ImpersonatorPack.zip>, также утилиту можно взять с нашего DVD-диска. Размер удовольствия — 40 Мб. С помощью Impersonator становится возможным добавление анимационной мимики лицам ботов в UT 2004. Моделям присоединяется новый комплект лицевых "костей" для графических пакетов 3DMax и Maya. Этим персонажам приписывается особый звуковой wav-файл. Он содержит фразы, которые должна озвучивать

модель. Все это обрабатывается в Impersonator Studio (см. рис. 7), после чего бот произносит заученные слова "с выражением" — правильно открывает рот на нужных буквах. Сохраненная модель будет "лицедействовать" в UT2004 без проблем.

Вопрос о том, нужно ли в бешеной динамике нереального боя сопровождать слова реалистичным шевелением губами, — оставим открытым. Другое дело, если бы это была неспешная РПГ... Вот там это важно. Если загоритесь идеей построить РПГ на Unreal Engine 2 — Impersonator вам будет просто необходим. Пакет сопровождается подробной документацией и обучающей справкой.

Правда, тут следует отметить, что программа ищет в wav-файле звуки английской речи и уже по ним строит свою работу. Для этого нужно еще предоставить в ее распоряжение текстовый файл со словами произносимой фразы... Вряд ли все это будет работать с другими языками (например, русским). Очевидное решение проблемы состоит в том, что придется составить карту соответствия лицевой мимики при английском произношении (в справке есть полная таблица для английского алфавита) и русским. После этого — написать текстовый файл со своеобразным русским текстом: английскими буквами и не так, как слышится, а так, чтобы модель открывала рот нужным образом. Да потом еще и записать эту абракадабру в звуковой файл, назвать его точно так же, как текстовый, и уже тогда запускать Impersonator. Только после создания анимации можно заменить этот wav на его "русскую" версию.

Кроме всего прочего, со студией идет масса полезных файлов-примеров, среди которых полные модели персонажей игры (например, Brock). Причем модели для 3DMax (.max) представлены сразу для 5-й и 6-й версии. Кроме того, они снабжены полным набором костей (bones) для анимации персонажа (см. рис. 5, 8). Нетрудно догадаться, что, если оставить скелет без изменений и присоединить его к собственной модели, — анимация нового перса для UT2004 пойдет гораздо веселее...

■ ■ ■

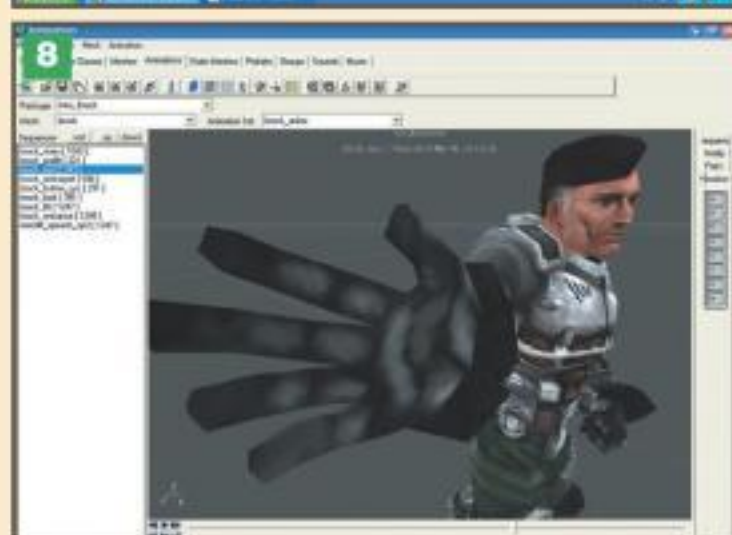
Редактор UnrealEd из состава UT 2004 не претерпел кардинальных изменений. Да в общем-то, они и не ожидалось. Имеющие некоторый опыт работы с предыдущими выпусками инструмента для создания уровней к играм серии Unreal смогут приступить к работе без переучивания. Те же пользователи, кто впервые решил попробовать свои силы, вполне могут руководствоваться статьями с описанием редактора к UT2003. Почти все осталось на своих местах, так же функционально, так же удобно. UnrealEd борозды не портит. А воспользовавшись новыми возможностями — справочными и обучающими программами от разработчиков, специальной версией движка, моделями персонажей с полной системой костей — можно "вспыхивать" совершенно новые горизонты. ■

5. ■ Оружейная кость (weapon bone) у модели Brock'a находится в интересном месте.

6. ■ Impersonator научит ботов правильно заворачивать губы.

7. ■ Процесс обработки WAV-файла.

8. ■ К сожалению, Brock в UnrealEd отказался от комментариев по поводу необходимости Impersonator для UT 2004.



БРИГАДА Е5

НОВЫЙ Альянс



- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

PAINKILLER

Где взять: [ftp7.3dgamers.com/pub/3dgamers/games/painkiller/Thirdparty/painkiller_editor_v1.3.5.exe](ftp7.3dgamers.com/pub/3dgamers/games/painkiller/Thirdparty/painkiller_editor_v1.3.5.exe) или с наших CD/DVD

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В редакторе можно создавать как одиночные уровни, так и мультиплеерные карты. Интерфейс стандартен. Большую часть занимают окна редактирования, в которых отображается уровень в разных проекциях. Сбоку от окна обзора находится панель с инструментами. Наверху — группа кнопок, вызывающих дополнительные меню.

Во время работ над картой вы сначала создаете шаблоны и с их помощью вырезаете простейшие геометрические фигуры: комнаты, залы, открытые пространства. Потом покрываете их текстурами и объектами детализации. Затем устанавливаете источники света. Освещение может быть статичным или динамическим (только для продвинутых машин). Разрешено создавать пространства с особыми физическими свойствами: зоны с пониженной гравитацией, лавой, льдом... Простор для творчества — весьма широкий.

При создании карты вы можете использовать стандартные модели или импортировать созданные при помощи графических редакторов **Maya 3D** или **3D Studio MAX**. Кроме моделей несложно встроить в игру новые звуки и текстуры. Также можно импортировать в проект целые карты или только их части. Для оформления сцен на движке игры в редактор встроен скриптовый язык.

Одна из особенностей программы — возможность делать гигантские уровни с большим количеством детализированных объектов, при этом не загружая процессор и видеокарту. Для этого на уже готовой карте создаются специальные зоны, которые грузятся только тогда, когда в них попадет игрок. То есть графическим движком обсчитывается не весь уровень, а лишь определенная зона. В итоге — даже на относительно слабых машинах можно проектировать огромные уровни.

ВЕРДИКТ: Достаточно сложная в освоении утилита, но возможности — выше всяких похвал.

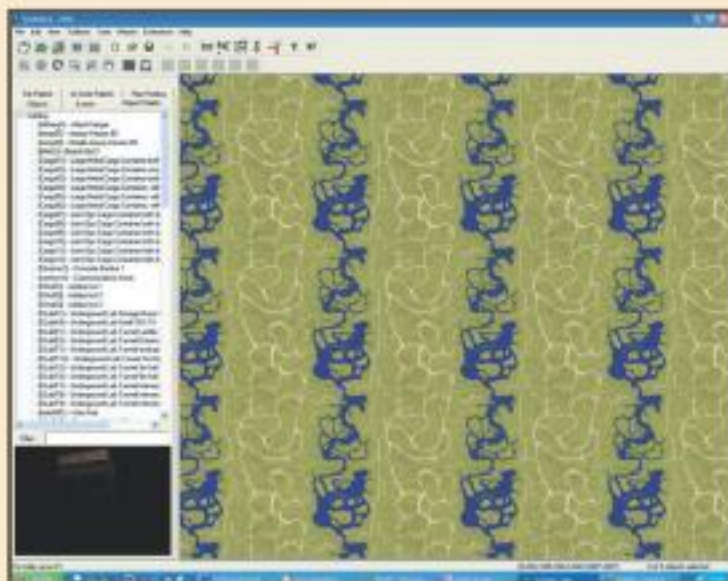
РЕЙТИНГ "МАНИИ": 8/10

JOINT OPERATIONS

Где взять: http://files.novalogic.com/JOTR/JOTR_NILE_082604_xx.exe или с наших CD/DVD

Возможности: 90%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Отличный редактор для создания и редактирования муль-



типлеерных карт с простым и достаточно удобным интерфейсом. Все элементы управления редактированием располагаются по стандартной схеме. Слева — инструменты для изменения объектов, которые можно установить на карту: здания, техника, декорации. Обратите внимание, что большинство объектов отображается в виде 3D-моделей в специальном окне. Это здорово помогает при работе с большим количеством моделей — не приходится всматриваться в непонятные пиктограммки. Справа находится само окно редактирования, в котором карта отображается в трехмерном виде — в точности так, как она будет выглядеть в игре. Впрочем, никто не мешает настроить визуализацию на двухмерный чертеж, в котором все объекты обозначены в виде условных значков. Наверху расположены дополнительные инструменты: переключение между 2D и 3D-видами, изменения скорости камеры...

Немного о том, как рисовать карту. Сначала вы выбираете тип ландшафта и задаете основные параметры карты, после чего редактор автоматически генерирует местность. И уже эту местность можно видоизменять с помощью брашей. Затем расставляете на карте технику, объекты, игроков, точки старта, цели миссии, типы игры, определяете условия победы. Собственно после этого карта вполне играбельна, можно устанавливать.

Интересная особенность утилиты — она позволяет проанализировать передвижения игроков по карте. Для этого, после окончания сетевой игры, нужно импортировать в редактор специальный файл, в котором содержится соответствующая информация. Редактор векторами покажет — кто, как, куда и в какой момент ходил. Для чего это нужно? Например, чтобы подправить баланс карты, удалить непроходимые участки, добавить объектов. А можно и тактику игры вычислить.

В утилите предусмотрена возможность автоматического обновления. Для этого нужно лишь запустить соответствующую функцию, и программа сама подключится к Сети и скачает обновления.

ВЕРДИКТ: Отличный редактор с широ-

кими возможностями. Идеально подходит как для новичков, так и для профи.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 9/10

В ТЫЛУ ВРАГА

Где взять: С наших CD/DVD

Возможности: 70%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Утилита позволяет создавать только одиночные сценарии. В основном окне редактирования объекты отображаются в полном 3D, но используются не игровые модели, а простенькие трехмерные фигуры. С одной стороны, это позволяет разгрузить процессор, с другой — ориентироваться на карте не так уж удобно, особенно если количество объектов больше ста. Слева на экране располагается список с объектами, которые можно установить на карту. Сверху, над окном редактирования, находятся инструменты для создания карты. Немного непривычно сделано управление: для перемещения по карте, изменения масштаба и вида используется только мышка.

Создание уровня также имеет некоторые особенности. При первом запуске редактора необходимо указать, куда была установлена игра, и каталог, в котором находятся ресурсы (если этого не сделать, редактор вылетит с сообщением об ошибке). После этого можно начинать работу. Сначала создать карту и установить на ней объекты: выбрать нужный из списка и перетащить его в окно редактирования. Для большинства установленных объектов разрешено задать дополнительные параметры (например, инвентарь для техники). Созданную карту можно запустить из редактора, минуя компиляцию и сохранение.

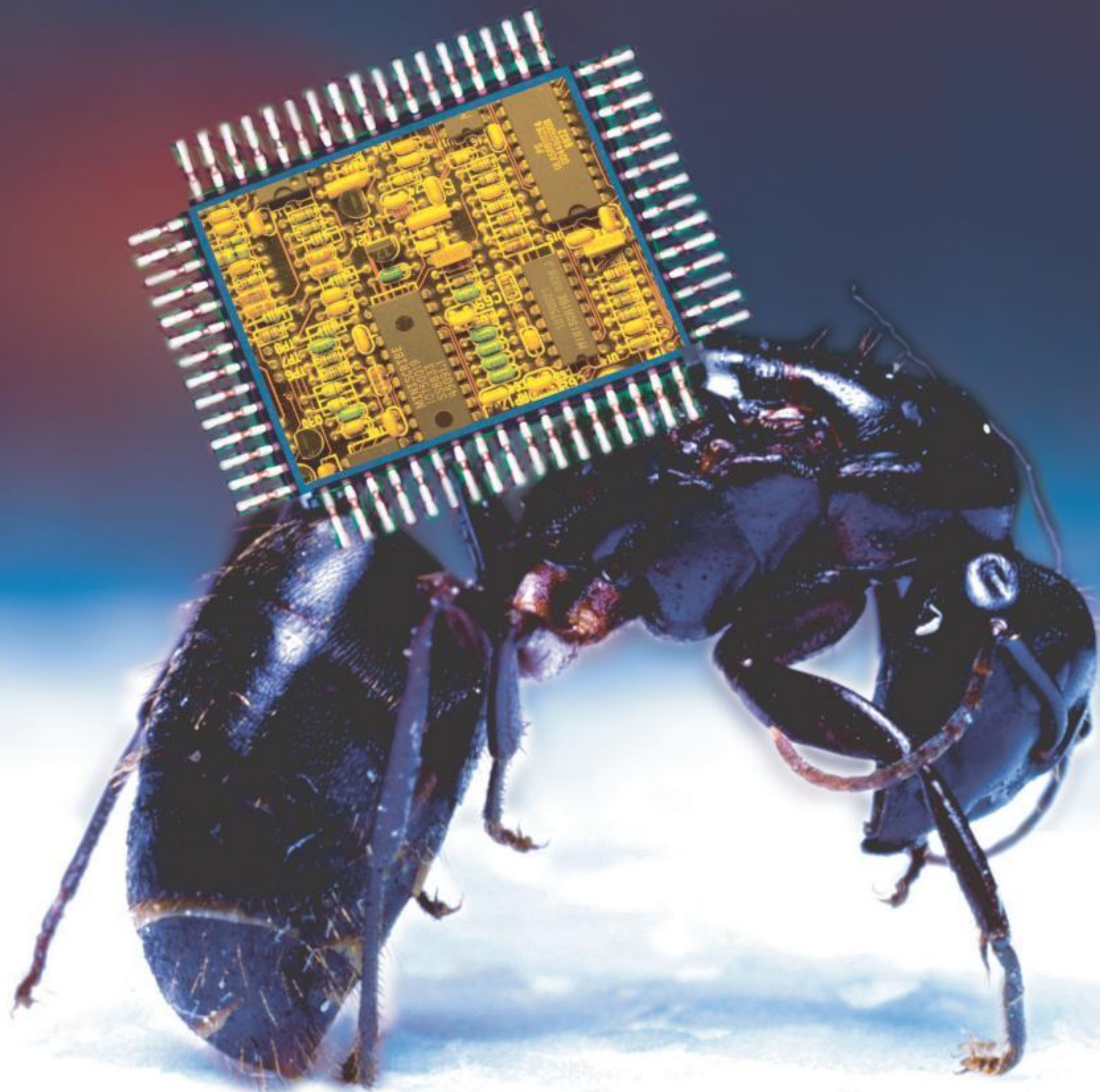
Несмотря на широкие возможности, при помощи одного редактора карт создать полноценную миссию, а тем более модификацию, не получится. Для этого придется вручную править оригинальные ресурсы игры, уютно разместившиеся в папке **RESOURCE** корневой директории игры. Ресурсы тщательно запакованы в архивы, которые можно умело распотрошить с помощью редактора или напрямую RARom.

Бесплатный совет — собственный гений собственным гением, но прежде чем начать работать с редактором, посмотрите чужие сценарии. Практика показывает, что из них можно почерпнуть немало полезной информации, а также разобраться, как правильно паковать ресурсы.

ВЕРДИКТ: Редактор позволяет создавать карты, ничем не уступающие оригинальным. Основной недостаток утилиты — полноценный мод в ней не сделать. В остальном же — очень даже...

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

МИР ОТКРЫТ.
СМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО



ВСЕ ЛУЧШЕЕ ЗДЕСЬ!

Rambler
ТелеСеть

Приходишь домой, включаешь телевизор. Привычно перебираешь каналы. Уставшие глаза ищут отдыха. Хочется расслабиться, покоя и хорошего настроения. Хочется увидеть огромный мир, увидеть яркое солнце, увидеть счастливые лица людей, романтическое свидание влюбленных, радость ребенка, прикоснуться к тайнам вселенной и познать вкус открытий. Хочется увидеть так много. Хочется увидеть лучшее.

www.rambler-tv.ru Рамблер ТелеСеть. Все лучшее здесь!

СМОТРИТЕ НАС В МОСКВЕ НА НТВ-ПЛЮС, DIVO-TV, КОМКОР-ТВ

СМОТРИТЕ НАС В РОССИИ

Нас могут видеть более 40 млн. человек в 400 городах России:

Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Новосибирск, Пермь, Самара, Красноярск, Иркутск, Омск, Ярославль и многие другие.

ПАРАМЕТРЫ НАСТРОЕК НА КАНАЛ " Rambler ТелеСеть" ДЛЯ НТВ+
28 транспондер, частота 12245, FEC -3/4, скорость потока 27500, поляризация - вертикальная

ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ
ЧАСТЬ 2

В прошлой статье цикла мы приступили к созданию трехмерного движка с помощью **Delphi** и **GLScene**. Сегодня мы продолжим закладывать кирпичи в высокое здание компьютерной игры и создадим собственное игровое управление и интерфейс (или HUD). Товарищи, те, кто присоединился к нам только с этого номера, все внимание сюда! Чтобы понять все, что написано в этой статье, вам просто необходимо прочитать первый материал цикла. Так же и для всех последующих частей: чтобы их понять, нужна только первая статья, остальные не обязательны. Поэтому первая часть статьи отныне и до момента завершения цикла будет базироваться **на наших CD/DVD в разделе "ИнфоБлок"**. Тем же, кто с нами с самой первой статьи, совет: перед прочтением каждой следующей статьи цикла перечитывайте первую часть.

ДЖОЙСТИК НОСАТЫЙ И МЫШЬ ХВОСТАТАЯ!

В любой игре геймер управляет своим экраным альтер эго с помощью разнообразных устройств: клавиатуры, мыши, джойстика, геймпада, виртуальными перчатками, а иногда даже взглядом! Чем больше игра поддерживает устройств управления, тем лучше. Стандарт де-факто для стратегических игр — мышь и клавиатура. В экшенах и аркадах к необходимому минимуму добавляются джойстик и геймпад. В вашей игре просто обязан быть этот минимум. Вы спросите, зачем, к примеру, той же "Контре" джойстик, если настоящие джедаи выбирают мышь? У разных людей разные вкусы. В США, например, самым популярным игровым устройством является вовсе не мышь, а геймпад. Надеюсь, я убедил вас, что поддержка хотя бы этих четырех устройств необходима. А теперь поговорим о том, как эту самую поддержку внедрить в движок.

Для начала решим один очень важный вопрос: куда мы поместим код, обрабатывающий устройства ввода? Вроде бы его сто-

КОДЫ КЛАВИШ

Клавиша	Код	Клавиша	Код
Стрелка вперед	VK_UP	Enter	VK_RETURN
Стрелка назад	VK_DOWN	Esc	VK_ESCAPE
Стрелка вправо	VK_RIGHT	Alt	VK_MENU
Стрелка влево	VK_LEFT	Ctrl	VK_CONTROL
Пробел	VK_SPACE	Shift	VK_SHIFT

ит поместить туда, где и требуется проверка реакции игрока: в код, который отвечает за оружие; в код, который отвечает за движение; в код, который отвечает за... И получается, что код управления будет размазан по всему движку. А как же наш принцип кирпичиков? Не дело это. Код управления должен быть цельным. Лучшее место для кода — обработчик **TGLCadencer**.

Многие начинающие программисты недоумевают, зачем вообще нужен этот компонент?! Казалось бы, код надо привязывать к событиям, а не к какому-то там таймеру. Но **Модулятор** (именно так переводится **Cadencer**) не просто таймер. Интервал, с которым срабатывает его событие, постоянно меняется и зависит от скорости рендера. В обработчик передается важная переменная **deltaTime** — время, которое прошло с момента предыдущего рендера. Именно к этому времени надо привязывать все движения в игре.

Поясню на примере. Допустим, вы делаете гоночный симулятор, и в каком-то неопределенном пока обработчике клавиатуры написали что-то вроде:

Если нажата клавиша "вперед", положение машины:=положение машины + 10

Так как обработчик будет срабатывать только в перерывах между рендером кадров, а приращение координаты машины каждый раз одно и то же, скорость машины будет зависеть от FPS, то есть в конечном счете — от производительности компьютера. На быстрых компьютерах машина будет ездить со скоростью 300 км/ч, на медленных выдавать только 100, а на графических станциях вообще полетит со скоростью ракеты! В довершение картины представьте,

что вы с вашим другом играете по сети, и у него машина едет быстрее только потому, что мощнее компьютер. Согласитесь, несправедливо? Вот чтобы такого не случилось, придумали **Cadencer**. В его обработчике вы можете написать так:

Если нажата клавиша "вперед", положение машины:=положение машины + 0,01*deltaTime

Коэффициент перед **deltaTime** подбирается экспериментально. Вот теперь машина будет ездить с одинаковой скоростью на любых компьютерах. Это же относится и к любым другим движущимся или меняющимся во времени игровым объектам. Поэтому **TGLCadencer** — один из центральных элементов нашего движка, и код работы с устройствами мы поместим именно в его обработчик.

Казалось бы, с клавиатурой и мышью никаких проблем нет — назначаем соответствующие события **OnKeyDown** и **OnMouseMove** главной формы и там описываем все необходимые действия... И нарываемся на подводный камень. Так делать категорически нельзя, особенно в том случае, если игра будет работать в полноэкранном режиме. Для полноэкранного режима **GLScene** создает особый тип окна, который несколько неадекватно реагирует на стандартные обработчики событий клавиатуры и мыши. Чаще всего в момент нажатия клавиши или кнопки мыши рендерер "запинается", геймеру кажется, что игра тормозит. Поэтому код для работы с устройствами нам придется написать самостоятельно, благо дело это не особенно сложное.

Разработчики **GLScene** предусмотрели многие препятствия, которые могут попасться на нашем пути, и загодя постелили соломку. А соломка эта выражается в специальном модуле **Keyboard.pas**. Пусть вас не смущает название — там не только о клавиатуре. Подключите его в **uses** модуля, в котором будете обрабатывать сообщения от устройств. Давайте посмотрим, какие возможности дает модуль.

Клавиатура. Чтобы определить, нажата ли какая-то клавиша в данный момент времени, используйте функцию **IsKeyDown**. Например:

```
If IsKeyDown(VK_UP) then
  Tank.Go(deltaTime)
```

Клавишу для проверки надо задавать виртуальным кодом. Полный список виртуальных кодов клавиш вы найдете в справке **Delphi**. Самые распространенные коды приведены на отдельном текстовом блоке.

Еще одна полезная пара функций из этого модуля: **KeyNameToVirtualKeyCode** и **VirtualKeyCodeToKeyName**. Они конвертируют виртуальный код клавиши в символьное



Как ни странно, с точки зрения **GLScene** все эти устройства — джойстики.

имя, принятое в системе, и наоборот. Эти функции пригодятся, когда вы будете делать переназначение клавиш. Игрок должен иметь возможность переназначить управление по своему вкусу. Реализовать это можно разными способами. В конце главы я приведу ключевую функцию из одной из моих игр, которая как раз и реализует переназначение клавиш.

Мышь. Здесь нам надо решить две задачи: обработка нажатий кнопок мыши и отслеживание положения указателя мыши (курсора или прицела). Первая задача решается очень просто — с помощью все того же **IsKeyDown**. Коды левой, средней и правой клавиши мыши соответственно **VK_LBUTTON**, **VK_MBUTTON** и **VK_RBUTTON**. Вторая задача не намного сложнее. Сперва объявите в **var** нужного обработчика вот такую переменную:

```
p:TPoint;
```

В **TPoint.X** и **TPoint.Y** мы будем сохранять горизонтальную и вертикальную координаты мыши. Теперь с помощью команды **GetCursorPos** из WinAPI можно легко получить искомые координаты:

```
getcursorpos(p);
```

На практике часто важно знать не координаты мыши, а изменение координат с предыдущей проверки. Для этого объявите глобальные переменные:

```
mx, my, dx, dy : Integer;
```

А теперь в том же коде сразу после вызова **GetCursorPos** напишите:

```
dx:=p.X-mx;
```

```
dy:=p.Y-my;
```

Вот наглядный пример того, как эти изменения координат можно использовать:

```
Player.Weapon.MoveUp(dx);
```

```
Player.Weapon.MoveLeft(dy);
```

Естественно, если **dx** отрицательный, **MoveUp** вопреки названию не поднимет оружие, а опустит. То же относится и к **MoveLeft**. Объекты **Player** и **Weapon** здесь просто придуманы, для движка они ничего не значат. Более подробно о том, как правильно организовать иерархию классов движка, мы поговорим в следующей статье цикла.

Джойстик. Давайте условимся, что за джойстики у нас с вами сойдут любые устройства, имеющие некоторое количество кнопок и некоторое количество рычажков с некоторым количеством степеней свободы. С точки зрения программирования геймпада, рули, педали и прочие подобные девайсы ничем от джойстиков не отличаются.

Для работы с джойстиками в **GLScene** есть специальный компонент **TJoystick**. Перед употреблением настройте его свойство **Threshold** (порог чувствительности), а свойству **NoCaptureError** присвойте **true**, иначе, в случае если джойстик в системе не установлен, будет выдаваться ошибка. Перед началом работы присвойте свойству **Capture** значение **true** и можете снимать данные. За отклонение главной палки джойстика отвечают свойства **TJoystick.XPosition** и **TJoystick.YPosition**. Если эти свойства равны нулю, отклонения джойстика нет. Положительное значение свойства соответствует отклонению вверх или вправо, отрицательное — вниз или влево, а само зна-

чение пропорционально углу отклонения. Все нажатые в данный момент клавиши джойстика автоматически заносятся в набор **JoyButtons**. С этим типом данных вы еще не встречались. Определить, содержится ли элемент в наборе, можно таким образом:

```
If (элемент in имя_набора) then  
{элемент в наборе}
```

Элементы, соответствующие кнопкам джойстика, называются **jbButton1**, **jbButton2**, **jbButton3** и т.д. И, наконец, вот так вы сможете определить, нажата ли та или иная кнопка:

```
if (jbButton1 in  
Joystick.JoyButtons) then {нажата  
первая кнопка}
```

Напоследок, как и обещал, приведу свой код для переназначения клавиш:

```
function  
IsItKeyDown(sKey:string):boolean;  
begin  
if  
KeyNameToVirtualKeyCode(sKey)<>-1  
then  
begin  
if  
IsKeyDown(KeyNameToVirtualKeyCode(sKey)) then result:=true else  
result:=false;  
exit;  
end else  
begin  
result:=false;  
if (jbButton1 in  
form1.joystick.JoyButtons) and  
(sKey='jbButton1') then result:=true;  
if (jbButton2 in  
form1.joystick.JoyButtons) and  
(sKey='jbButton2') then result:=true;  
if (jbButton3 in  
form1.joystick.JoyButtons) and  
(sKey='jbButton3') then result:=true;  
if (jbButton4 in  
form1.joystick.JoyButtons) and  
(sKey='jbButton4') then result:=true;  
end;  
end;  
end;
```

Везде, где нужно проверить, нажата ли определенная клавиша, пользуйтесь таким вызовом:

```
If IsItKeyDown (c_forward) then  
{нажата клавиша вперед}
```

В **c_forward** перед началом работы игры должно храниться название назначенной для действия "Вперед" клавиши. Аналогично поступайте со всеми остальными действиями, которые подлежат переназначению.

ОТ ОБЩЕГО К ЧАСТНОМУ

Что общего у шлема боевого летчика и компьютерной игры? У обоих есть **HUD**! Это словосочетание расшифровывается как **Head Up Display** и на русский язык однозначно не переводится. На шлемах боевых летчиков многих современных самолетов есть прозрачные дисплеи, на которых показываются параметры вооружения, целеуказатель и многие другие данные, необходимые в воздушном бою. С легкой руки разработчиков авиасиму-



4. В action-играх HUD, как правило, незамысловатый: индикатор патронов, здоровья и фрагов — что еще нужно для геймерского счастья? В некоторых случаях цифры индикаторов лучше делать не с помощью **THUDText**, а с помощью отдельных спрайтов.

5. Иногда разработчики интегрируют HUD и игровые объекты. Это способствует погружению в игровой мир.

7. В стратегиях и тактических играх HUD обычно куда серьезнее, чем в играх жанра action. В таких случаях для каждого смыслового экрана игрового интерфейса удобнее выделить отдельный **TGLDummyObject**, чтобы их можно было легко показывать и убирать с экрана.

Для этого термина стал относиться не только к спецдисплею, но и к экранному интерфейсу вообще. Теперь под страшным словом HUD скрывается все, что находится на экране во время игры, но непосредственно не относится к игровому миру: очки, жизни, фраги, пиктограммки оружия, радар, списки юнитов и зданий для постройки и многое другое. Как правило, HUD двумерный, то есть рисуется спрайтами поверх всей остальной сцены. По-настоящему трехмерные игровые интерфейсы встречаются крайне редко. Мы поговорим о создании классических двумерных HUD.

Для создания HUD в **GLScene** есть два класса — **TGLHUDSprite** и **TGLHUDText** для спрайтов и текста соответственно. Эти объекты обладают рядом особенностей. Во-первых, они существуют только в двумерном пространстве, а их координата Z определяет только порядок отрисовки, то есть какие объекты будут поверх в случае пере-

сечения. Во-вторых, положение HUD-объектов на экране не зависит от того, куда направлена камера — их координаты абсолютны. Точка с координатой (0,0) находится в верхнем левом углу экрана, ось X идет вправо, а ось Y — вниз. В-третьих, у них особые отношения к свойствам прозрачности.

Вряд ли ваш HUD будет состоять из одного-двух спрайтов. В среднестатистической игре их как минимум десяток. Так как перечень объектов, входящих в HUD (давайте условимся для краткости называть их просто спрайтами), неизменен в течение всей игры, их можно создать на этапе разработки игры, добавив нужные объекты с помощью **GLScene Editor** (напоминаю, для вызова этого редактора надо два раза кликнуть по иконке компонента **TGLScene**). Только не стоит добавлять объекты, относящиеся к HUD, в корень. Создайте объект-пустышку **TGLDummyCube**, сделайте его невидимым и уже в список его подобъектов добавляйте все, что относится к HUD. Теперь просто изменив свойство **Visible** у **TGLDummyCube**, вы можете одним махом убирать весь интерфейс с экрана (он ведь не нужен во время показа заставочных роликов или когда геймер находится в игровом меню) и так же легко его вновь показать.

Нужное количество спрайтов мы создали, теперь подумаем о том, как их инициализировать. Ни в коем случае не присваивайте жесткие координаты спрайтам через **Object Inspector**, если только ваша игра не будет поддерживать одно-единственное разрешение (а это дурной тон). Причем тут поддержка разрешений? А вот причем. Допустим, вы создаете игру в разрешении 1024x768 и жестко задали все характеристики спрайтов. Игрок, переключившись в разрешение 800x600, увидит, что все спрайты сбились в кучу и стали неимоверно большими. Если он переключится в 1600x1200, то все спрайты будут мелкими, да и к тому же спрайты, которые должны быть с правой и нижней сторон экрана, неожиданно окажутся в центре. Проще говоря, весь интерфейс развалится на кусочки. Поэтому координаты и размеры спрайтов должны быть привязаны к текущему разрешению.

В одной из следующих статей цикла мы поговорим о том, как работать с разрешениями, так как это отдельная интересная тема. Пока представьте себе, что у нас есть две глобальные переменные **res_x** и **res_y**, в которых хранятся ширина и высота экрана в пикселах. В тестовых целях вы можете присвоить им нужные значения вручную.

Есть два подхода к обработке разрешений. В первом случае вы создаете столько копий каждого спрайта, сколько разрешений будет поддерживать игра. Каждая копия будет "заточена" под определенное разрешение. Этот способ дает очень качественный интерфейс, но... придется потратить много времени на отрисовку. Во втором случае вы программно растягиваете спрайты до нужных размеров. Качество слегка страдает, но и хранить ничего дополнительно не нужно. Обычно эти два способа сочетаются: игроделы создают несколько копий спрайтов для ба-

зовых разрешений, а для всех остальных разрешений ближайшая по размерам копия растягивается до нужного размера.

Для примера приведу код для второго способа. Выберите какое-либо базовое разрешение, для которого будете создавать спрайты. Допустим, базовое разрешение — 1024x768. Тогда в коде, который вызывается при запуске игры, напишите для каждого HUD-спрайта:

```
HUDSprite.Material.Texture.Disabled=  
=false;  
HUDSprite.Material.Texture.Image.Lo  
dFromFile('HUDSprite.bmp');  
HUDSprite.Material.BlendingMode:=bmT  
ransparency;  
HUDSprite.Material.Texture.ImageAlph  
a:=tiaSuperBlackColorTransparent;  
HUDSprite.Material.Texture.TextureMo  
de:=tmModulate;  
HUDSprite.Position.X:=120*res_x/1024;  
HUDSprite.Position.Y:=100*res_y/768;  
HUDSprite.Width:=  
HUDSprite.Material.Texture.Image.Width*  
res_x/1024;  
HUDSprite.Height:=  
HUDSprite.Material.Texture.Image.Height  
*res_y/768;
```

Цифры 120 и 100 соответствуют координатам данного спрайта в разрешении 1024x768. Простая школьная пропорция перемещает спрайт в нужное место и масштабирует его при смене разрешения.

Проблему с разными разрешениями мы решили. А теперь поговорим о не менее важной вещи — разных уровнях прозрачности. В коде выше вы наверняка заметили несколько строк, посвященных режимам прозрачности. Ни один более или менее сложный HUD не может состоять только из квадратных спрайтов. Приборные щитки, фигурные меню, радар, изгибы панелей — как реализовать все эти нестандартные формы? Здесь нам поможет первый уровень прозрачности. Какую-то часть квадратного спрайта мы должны сделать абсолютно прозрачной, тогда спрайт будет иметь фигурную форму. Проще всего это сделать так. Нарисуйте нужный спрайт, и все места, которые должны быть прозрачными, закрасьте абсолютно черным цветом (цвет RGB(0,0,0)). Внимание! Если в видимой части спрайта также используется черный цвет, в этом месте будет дырка. Поэтому вместо черного цвета используйте чуть-чуть серый (к примеру, RGB(1,0,0)). "На глаз" от черного такой цвет отличить невозможно.

Теперь загружайте эту картинку в объект спрайта, а остальное сделают вот эти две строчки:

```
HUDSprite.Material.BlendingMode:=b  
mTransparency;  
HUDSprite.Material.Texture.ImageAlph  
a:= tiaSuperBlackColorTransparent;
```

Первая устанавливает режим прозрачности, а вторая указывает, какие именно области изображения будут прозрачными. В нашем случае — все области, закрашенные черным цветом. Есть и другие способы задания прозрачных зон. К примеру константа **tiaTopLeftPointColorTransparent** устанавли-

вает режим, при котором цветом прозрачности будет цвет верхней левой точки изображения.

Часто бывает необходимо сделать полупрозрачным весь спрайт. За общую прозрачность отвечает свойство **AlphaChannel**. Значение 1 соответствует абсолютной непрозрачности, значение 0 — абсолютной прозрачности. Чтобы спрайт стал полупрозрачным, задайте какое-нибудь дробное число от 0 до 1.

Есть еще один способ задания прозрачности спрайта, с помощью которого можно реализовать любой тип прозрачности. К примеру, часть спрайта будет полностью прозрачной, а часть — полупрозрачной, причем эта полупрозрачность будет градиентной. С помощью этого способа можно делать поразительные эффекты. Цена — повышенная ресурсоемкость по сравнению с уже рассмотренными способами. Речь идет об **альфа-маске** изображения. Самые популярные форматы, в которых есть альфа-маска — **bmp32** и **tga**. Файлы обоих форматов вы можете создать, например, в **Photoshop**. Мы рекомендуем использовать формат **tga**, потому что в нем предусмотрено сжатие. Использовать файлы с альфа-маской в **GLScene** совсем несложно:

```
HUDSprite.Material.BlendingMode:=bmTransp  
arency;  
HUDSprite.Material.Texture.Image.LoadFromFi  
le('HUDSprite.tga');
```

Все остальные свойства, связанные с прозрачностью, не трогайте — в них должны оставаться значения по умолчанию. С помощью последнего приема вы сможете сделать любые интерфейсы, какие только придумаются. Однако если какой-то конкретный спрайт можно реализовать с помощью первого способа — делайте именно так, ведь производительность дороже всего.

Напоследок приведу одно важнейшее правило работы с любыми текстурами, в том числе и для спрайтов. О нем, увы, забывают порой даже профессиональные разработчики, что кончается серьезными графическими глюками. У любой текстуры должны быть стороны, кратные степеням двойки, то есть из ряда 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024 и далее по списку. Это требование связано с особенностями организации видеопамати. Самое малое, что вы можете получить, нарушив его, — темные полосы непонятного происхождения по краям полупрозрачных спрайтов. И если на каком-то этапе разработки у вас на каких-то текстурах вдруг появились непонятные артефакты — в первую очередь проверьте, какие у них размеры.

■ ■ ■

Интерфейс игры готов, более того — движок умеет общаться не только с клавиатурой, но и с мышкой, а также со всевозможными рулями, джойстиком, геймпадами... В следующем номере вы узнаете, как правильно организовать иерархию игровых классов и объектов, чтобы не было мучительно больно за долгие месяцы, проведенные за программированием того, что при другом подходе можно было сделать одной строчкой. На компакт мы снова выкладываем последнюю протестированную версию **GLScene**. ■

Рамстор

Сити

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Букашки 3D

Размер не имеет значения

Presented by **TERMINIX**

SK FILMS INC.
A Shaftesbury Company

The Film Consortium

FILM COUNCIL

UKFTV

PRINCIPAL
LARGE FORMAT

**СМОТРИТЕ ОСЕНЬЮ
НА ЭКРАНЕ ВЫСОТОЙ
С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ**

Проезд: м. «Речной вокзал» далее -
бесплатные автобусы до ТЦ «Рамстор-Сити»
(пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru



DEATHMATCH

COUNTER-STRIKE
ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ
НА КАРТЕ CS_747

Идея, которая положена в основу **cs_747**, встречалась в чертовой дюжине голливудских боевиков категории В. Террористы в очередной раз захватили самолет с невинными пассажирами и грозят перебить всех заложников, если государство не пойдет на уступки. Далее следует стандартный список требований, который знают наизусть даже те люди, которые отродясь не имели дома телевизора. Разумеется, выполнять требования сепаратистов никто не собирается, и все вновь решают грамотные действия специальных подразделений. Однако то, что в кино проходит на ура, в жизни (да и в Counter-Strike) сделать значительно сложнее. И если голливудский герой-одиночка запросто разбирается с террористами в два счета, то команде контртеррористов сделать это очень тяжело. А объясняется такой дисбаланс сил самой архитектурой уровня. Террористы сидят в самолете, все входы в который (а всего их три) одинаково трудны и опасны. Кроме всего прочего, в тесных помещениях самолета очень легко пристрелить невинного заложника вместо террориста, так как реагировать приходится мгновенно, — и оценить, кто стоит перед тобой, зачастую просто не успеваешь. Однако поиграть на этой карте нужно просто обязательно, если вы собираетесь добиться хоть каких-нибудь серьезных успехов в Counter-Strike, поскольку лучшего полигона для отработки командных действий и скорости реакции, чем **cs_747**, просто не найти. Ну а теперь рассмотрим тактику игры на этой карте поподробнее. Начнем, традиционно, с атакующей стороны, то есть с команды контртеррористов.

Итак, в самолет можно проникнуть тремя путями — через трюм, через «рукав» или кабину пилота. Рассмотрим каждый из этих вариантов, попутно обсудив их достоинства и недостатки.

Трюм. Главным плюсом штурма через трюм является то, что из него есть целых два



■ Один уже готов. Второй на подходе.

пути, позволяющих попасть в разные части самолета. Причем второй путь (тот, который ведет по стальной лестнице, закрытой сверху решеткой) позволяет моментально попасть к двум заложникам. Трап, ведущий в трюм, довольно широкий, что позволяет вести штурм сразу несколькими бойцами одновременно. Однако этот способ едва ли не самый опасный. Начнем с того, что даже подняться по трапу без неприятностей вряд ли удастся. Трап расположен под очень неудобным углом, а это, во-первых, мешает забрасывать внутрь гранаты, и во-вторых, если террорист будет ждать вас в засаде напротив входа, то он увидит вашу голову задолго до того, как вы успеете его заметить. Поэтому действовать нужно следующим образом. Сначала проводим профилактическую зачистку местности, закидывая в трюм одну разрывную гранату и два **flashbang** с промежутком в две-три секунды. Это должно, по крайней мере, на некоторое время дезориентировать и отвлечь поджидающего вас террориста. Затем двое бойцов врываются по трапу в трюм, причем один из них берет под контроль правый угол (там расположено просто идеальное место для засады), а второй прикрывает слева. Таким образом, вы получите определенную гарантию того, что хотя бы один из контртеррористов сумеет пробиться внутрь и укрепиться там до подхода остальной команды. Ну а затем, заняв трюм, можете действовать по своему усмотрению — отправить часть команды по первой лестнице, а часть — по второй, либо прорываться всем скопом по одному из двух путей. Запомните, трюм буквально напичкан различными ящиками, которые представляют собой идеальное место для засады. Опасность может подстерегать буквально на каждом углу, поэтому следует проявлять максимальную осторожность.

«Рукав». Основное преимущество этого пути состоит в том, что он позволяет очень быстро и относительно безопасно попасть внутрь самолета. Конечно, иногда террористы могут организовать контратаку и встретить вас в «рукаве», но случается это очень редко. Попад в салон, следует разделить силы пополам, чтобы один отряд шел по левому проходу, а второй — по правому. В чем цель этого маневра: террористы очень любят прятаться между сиденьями, однако контролиро-

вать сразу два пути им очень тяжело. Если же обойти салон с двух сторон, террористы не смогут противопоставить вам практически ничего. Для того, чтобы обезопасить себя перед штурмом очередного помещения, не лишним будет закинуть туда **flashbang** или дымовую гранату. Но применять HE-гранаты категорически нельзя — можно запросто убить заложников.

Кабина пилота. Этот вариант можно использовать в качестве запасного, поскольку провести через него полноценный штурм практически невозможно. А вот для нанесения отвлекающего удара он подходит идеально. Главный его недостаток — то, что проникнуть в кабину за один раз может только один боец. Да и там его уже может поджидать ловушка. Поэтому, разбив стекло, не стоит тут же ломиться в кабину. Гораздо более правильным будет выждать пять секунд, закинуть внутрь **flashbang** и только после этого лезть самому. Осторожным надо быть и на выходе из кабины — за дверью частенько прячутся противники, так что перед выходом рекомендуется «прочистить» коридор, швырнув туда одну гранату.

Теперь обсудим общие принципы игры контртеррористов. На **cs_747**, впрочем, как и на многих других картах в Counter-Strike, атака «в лоб» почти никогда не приводит к успеху. И если всей командой попытаться штурмовать самолет с одного из вышеперечисленных направлений, шанс попасть в западню равен едва ли не ста процентам. Так что атаковать будем по-другому — несколькими группами и с нескольких направлений одновременно.



■ Прорыв в пилотскую кабину был пресечен меткой очередью в голову.

Итак, делимся на две группы по два-три человека в каждой. Первая группа идет к кабине пилота и ждет сигнала. Вторая отправляется к трюму. По сигналу командира оба подразделения одновременно врываются в самолет и начинают движение навстречу друг другу. Однако можно поступить и несколько иначе. Сначала в самолет пробивается одна из групп и всячески демонстрирует намерение прорываться именно на этом направлении. А когда террористы клонют на вашу уловку и стянут большую часть своих сил в одно место, наступает очередь второй группы, которая наносит удар в тыл противнику.



■ Отстреливать контролов из этого гнездышка — одно удовольствие.



■ Террорист упал, но не отжался.

Чтобы постоянно вводить оппонентов в заблуждение, периодически меняйте направления атаки. Например, одну группу можно отправить через "рукав", а вторую через трюм. Хотя и здесь возможно множество различных вариантов.

Еще один вариант. Вся команда дружными усилиями пробивается в трюм, где делится на два отряда и начинает штурм по двум направлениям — по ступенькам и по стальной лесенке. Основным достоинством этой тактики является то, что она позволяет сконцентрировать максимальные усилия на одном направлении на начальном этапе штурма и таким образом минимизировать возможные потери. Действовать подобным образом слишком часто, впрочем, не рекомендуется, так как весьма велик риск угодить всей командой в подстроенную ловушку.

Последний вариант предусматривает штурм самолета всей командой через "рукав", а затем медленное и осторожное, как это описывалось выше, продвижение вперед. Медленное передвижение обеспечивает относительную безопасность, поскольку с отдельными террористами команда контров справится без особого труда. Единственное, что нужно сделать, — выбрать человека, который будет постоянно прикрывать тыл, ведь если террористы раскусят ваш замысел, они вполне могут отправить пару бойцов в обход, чтобы нанести вам неожиданный удар в тыл. Ну и традиционное напоминание — не считайте все, что написано выше, истиной в последней инстанции. Это всего лишь руководство к действию, а все остальное должна сделать ваша фантазия.

Перейдем к рассмотрению тактики при игре за террористов. Они являются обороняющейся стороной, поэтому чаще всего вам придется использовать следующий ход — отступление с заманиванием оппонентов в ловушки. Сначала скажем пару слов о том, как защищать отдельные ключевые точки, а затем перейдем к рассмотрению общих тактических рекомендаций.

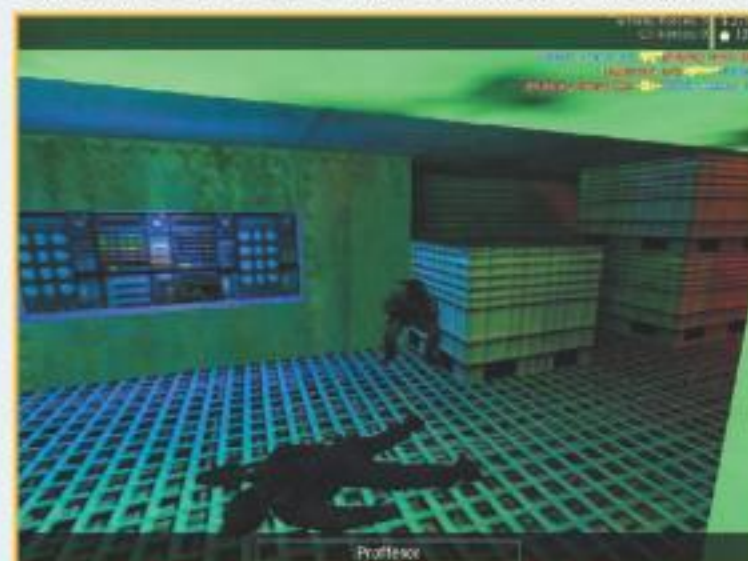
Проще всего организовать оборону в трюме, так как разбросанные повсюду ящики представляют собой готовое место для засады. Справа от входа расположено самое настоящее пулеметное гнездо, откуда можно сдерживать противников практически в одиночку. Еще один боец, вооруженный каким-либо стволом с оптикой, занимает позицию в противоположном от входа конце трюма. Фокус в том, что в багажном отделении очень плохое освещение, и даже если контртеррорист, пробравшийся в трюм, посмотрит в вашу сторону, не факт, что он вас заметит. А

вот вы противника в оптический прицел будете видеть просто замечательно. Да и других укрытий в трюме предостаточно.

Организовать оборону кабины пилотов тоже достаточно просто. Во-первых, можно сыграть на опережение. Для этого один террорист заходит в кабину и ждет, пока над заборчиком не появится голова контртеррориста. После этого остается сделать лишь меткий выстрел. Дело в том, что на такой трюк террористы решаются очень редко, и контры, как правило, не ожидают засады в самой кабине. Однако если риск — не ваш удел, есть более надежный способ. Вернее, их даже два. Первый — один из бойцов сидит у двери и ждет. Как только раздается звук разбитого стекла, он, выждав две-три секунды, открывает дверь, закидывает в кабину разрывную гранату и отступает на прежнюю позицию (или уходит к заложникам). После этого добить раненого контра не составит особого труда. Второй способ вообще не предусматривает проникновения ваших бойцов в кабину. Террорист сидит за углом, но так, чтобы с его позиции была видна дверь в пилотскую кабину. Дверь достаточно узкая, так что противники смогут протиснуться внутрь только по одному. Так что ваш боец вполне справится с отстрелом одиночных мишеней. Если же противник решит закидать вас гранатами, можно просто отступить за угол или, обойдя ведущую вниз лестницу, занять позицию с другой стороны от двери.

А вот про оборону выхода из "рукава" сказать практически нечего. Если противник ведет штурм с этого направления, то, как правило, приходится отходить в салон и уже там оказывать отпор. Объясняется это тем, что на выходе из "рукава" нет ни одного приличного укрытия и отразить массированный штурм очень непросто. Учтите, удерживать салон одному бойцу практически невозможно (по причинам, описанным выше), так что действовать лучше всего в паре. При этом каждый террорист контролирует свой проход, а в случае необходимости помогает товарищу. Кроме того, услышав топот контртеррористов, будет нелишним кинуть к выходу из "рукава" парочку разрывных гранат. Изредка можно устраивать контрвыпады, атакуя противника в самом "рукаве".

Главное при игре за террористов на cs_747 — правильно распределить своих бойцов. Одного отправляем к пилотской кабине (поверьте, если этот боец не новичок в CS и будет следовать приведенным выше советам, то атак с этого направления можно не опасаться), еще два бойца занимают позиции в



■ За каждым ящиком в трюме может ждать ловушка.

салоне, подготовившись отражать атаку из "рукава". Оборону трюма, в принципе, может осуществлять и один человек. Правда, в этом случае лучше вручить ему нечто мощное и с оптическим прицелом, например AWP, предоставив возможность отстреливать забегающих в трюм контров с безопасного расстояния. Тогда последний боец в команде террористов будет играть роль своеобразной "скорой помощи", помогая тем товарищам, которым приходится особенно туго. Но можно и



■ Скрыться за углом противник так и не успел.

просто отправить его в трюм с самого начала раунда, организовав практически непробиваемую оборону багажного отделения. Но здесь уже придется смотреть по обстоятельствам, что нужнее — боец в резерве или надежная защита трюма. Подобная расстановка сил гарантирует практически полную защиту от проникновения противника. Но и она вполне может подвергаться творческой модернизации.



■ Это вовсе не видеокамера, а лазерный целеуказатель.

Joint Operations — первая на моей памяти игра, добиться успеха в которой можно только в команде. Ни **Battlefield 1942/Battlefield Vietnam**, ни **Quake III Arena**, ни тем более игры серии **Unreal Tournament**, несмотря на обилие в них командных режимов, никогда не могли похвастаться наличием пресловутого командного духа. Успешно выигрывать в них можно было и в одиночку. Исключениями являются лишь полузабытые **Tribes** да вечнозеленый **Counter-Strike** (правда, это немного из другой оперы). Причины? Очевиднее некуда: выжить на огром-



■ Высадка благополучно завершена. Теперь — на штурм!

ных картах Joint Operations, вмещающих до полутора сотен бойцов, можно только при поддержке товарищей. Опять же, транспортные средства рассчитаны, как правило, на несколько человек.

Для начала рассмотрим классы бойцов. Их пять, и все они сильно отличаются друг от друга набором доступного вооружения.

Инженер (Engineer). Традиционно считается, что представители данного класса специализируются на ремонте техники или чем-то подобном. В Joint Operations все иначе: здесь инженер — настоящая машина разрушения. Опытный игрок в шкуре инженера может принести куда больше пользы, чем десяток простых пехотинцев. И все это благодаря внушительному арсеналу, первую строчку в котором занимает установка **FIM-92A Stinger** — идеальное средство для борьбы с вертолетами, которые, напомним, часто используются здесь для транспортировки пехоты и техники. Даже один сбитый “Чинук” с десантом может решить судьбу матча.



■ Сейчас одной винтокрылой птичкой станет меньше.

Второй аргумент в пользу инженера — миномет **M224 60 MM Mortar**. Это оружие просто незаменимо в случае, если необходимо уничтожить фортификационные сооружения



■ Артиллерия к бою готова.

противника с безопасного расстояния. Весьма удобен миномет для нанесения ударов по местам респауна вражеской техники и скоплениям солдат.

M224 60 MM лучше всего использовать в паре с напарником: когда товарищ по команде помечает цели при помощи лазерного целеуказателя (**Target Designator**), на карте инженера появляются специальные оранжевые отметки, и ему остается лишь нанести по ним удар.

Инженеры в Joint Operations выполняют те задачи, которые в реальной жизни обычно решают подразделения зенитной и полевой артиллерии. А артиллерию нужно держать только в арьергарде. Два-три инженера, следующие за основными силами, могут, во-первых, организовать эффективный обстрел из минометов по наводке других членов команды, а во-вторых, обезопасить ваши тылы в случае, если противник решит забросить десант.

При защите собственной базы инженерам лучше всего взять Stinger'ы (из минометов можно накрыть половину своей команды, да и попасть в движущиеся цели весьма непросто), а оборону следует занимать в центре лагеря — тогда можно не опасаться ни атаки с воздуха, ни переброски десанта.

Медик (Medic). Вы можете обойтись без снайперов, пулеметчиков и инженеров, но без поддержки медика любая атака пехотой обречена на провал. Дело в том, что Joint Operations — довольно реалистичная игра, и пара пуль вполне способна отправить вашего персонажа в точку респауна. А расстояния здесь не чета тому же UT2004 — от стартовой точки до условной линии фронта придется бежать не просто долго, а очень долго. В таких условиях только присутствие медика, постоянно подлечивающего раненых бойцов, способно не дать ослабеть натиску. Однако жизнь самих спасателей весьма трудна и опасна. У медика — самый ограниченный набор вооружения, спецоружие ему вообще недоступно. Конечно, он сможет постоять за себя, но все же его основные козыри — это скорость и ловкость, а не огневая мощь.

Назначать на эту роль кого попало не стоит. Лучше всего подойдет самый ловкий боец вашей команды, в совершенстве владеющий всеми приемами перемещения на пересеченной местности. По этой же причине следует отказаться от всего, что способно замедлить скорость передвижения. Пистолет и разрывные гранаты можно выбросить сразу, так как скорее всего они вам никогда не пригодятся. А из основного оружия предпочтение стоит отдать M4. Она, во-первых, весит значительно меньше, чем M16, а во-вторых, гораздо лучше подходит для ближнего боя.

И самое главное. Место медика в бою — на самой передовой, но ввязываться в бой можно только в самом крайнем случае, всегда лучше отступить.

Стрелок (Rifleman). Стрелки — это ядро вашей армии. В качестве основного оружия они обычно используют штурмовую винтовку M16/M4 (AK-47/AK-74 у повстанцев), которую к тому же можно оснастить подствольным гранатометом. Последний пригодится всегда и везде — и для штурма укреплений, и для прикрытия отступления дружественных отрядов. Единственный недостаток гранатомета состоит в том, что вместе с боекомплектom он

весит достаточно много и может значительно снизить скорость перемещения. По этой причине пехотинцам лучше отказаться от пистолетов и дымовых гранат. Это позволит хотя бы немного снизить вес носимого снаряжения. А вот патронов к основному стволу нужно брать по максимуму, так как в горячих схватках обоймы вылетают одна за другой, а возможность пополнить боезапас может и не представиться.

Стрелки представляют угрозу не только вражеской пехоте, но наземной/водной технике. Дело в том, что в арсенал каждого пехотинца входит реактивный гранатомет AT4 (либо РПГ-7), который с одного выстрела выносит большинство транспортных средств (на БТР или патрульный катер понадобится два-три выстрела). Особенно удобно уничтожать из AT4 пулеметные гнезда. Главное при этом, чтобы противник не заметил летящий гостинец: заряд движется довольно медленно, и, если вы стреляли с большого расстояния, убежать не составит никакого труда.



■ При стрельбе из реактивного гранатомета нужно вносить поправку на расстояние до цели.

При грамотной поддержке со стороны представителей других классов, отряд пехотинцев представляет из себя страшную силу. Одну половину группы желательно вооружить M16, а вторую — M4 (M16 имеет большую дальность поражения, M4 лучше подходит для схваток на коротких дистанциях). При штурме вражеских укреплений желательно активно использовать ручные и подствольные гранаты (благо этого добра хватает, и его можно не жалеть), а пулеметные гнезда и технику уничтожать с помощью реактивных гранатометов.

Пулеметчик (Gunner). Пулеметчик — самый опасный на средних и ближних дистанциях боец. Он одинаково эффективен как в нападении, так и в защите. Однако не следует думать, что пулемет — панацея от всех бед. Во-первых, стреляя на бегу из пулемета, вы, скорее всего, ни в кого не попадете, а все пули уйдут в “молоко”. Поэтому, если вы заметили противника, то лучше на секунду остановиться и припасть на колени (лучше всего стрелять лежа, однако ситуация позволяет сделать это нечасто). Это даст возможность существенно повысить точность стрельбы. Во-вторых, пулемет — штука тяжелая, и бегать по джунглям с легкостью антилопы у вас не получится. Следует предварительно избавиться от всего лишнего в инвентаре, в том числе от пистолета и гранат. Во время штурма двоих пулеметчиков лучше всего пустить раздельно по флангам, так как в этом случае они смогут организовать перекрестный огонь. Кроме того, пулеметчик способен сво-

им шквальным огнем на несколько секунд заставить противника прижаться к земле. В это время остальной отряд сможет сделать бросок к вражескому бункеру.

Кроме всего прочего, пулеметчики — самые полезные пассажиры. Посадив такого бойца в джип или вертолет, можно значительно повысить огневую мощь своего транспортного средства. В полете или при езде по пересеченной местности стрелять прицельно все равно не получится, а огромный разброс пулемета оставляет шанс на то, что хотя бы часть пуль найдет свою цель.

Но больше всего пользы от пулеметчика в обороне. В этой ситуации можно спокойно устроиться за мешками с песком и поливать наступающего противника свинцом. Опять же, лучше присесть или лечь на землю. Так и кучность повысится, да и в вас попасть будет труднее.

Снайпер (Sniper). Преимущество данного класса перед всеми остальными объясняется очень просто — расстояния в Joint Operations, мягко говоря, не маленькие, а модели оружия создавались с тщательным соблюдением всех реальных характеристик. Так что пристрелить противника, находящегося даже на расстоянии в 600-700 метров, из обычной штурмовой винтовки, не говоря уже о пулеметах, будет не то что сложно, а практически невозможно. Поэтому снайпер порой бывает просто незаменим. В стандартный комплект вооружения этого бойца входят несколько снайперских винтовок, каждая из которых имеет свои характерные особенности стрельбы и прицельную дальность. Главным плюсом снайпера является то, что он, находясь в относительной безопасности, может спокойно отстреливать бойцов противника. Особенно незаменим снайпер, каким бы это ни показалось странным, именно при штурме. Только он сможет спокойно снять пулеметчиков и бойцов, занявших позиции у стационарных турелей, значительно облегчив тем самым задачу основного штурмового отряда. Во время штурма снайпер должен двигаться параллельно с основными силами с правого или левого фланга. Он — вольный стрелок, который сам выбирает себе маршрут и цели, не принимая участия в общей свалке.

Однако достоинства снайпера моментально превращаются в недостатки, когда дело доходит до ближнего боя. Вблизи он практически беззащитен, поэтому о безопасности лучше подумать заранее. Возьмите с собой минимум боеприпасов (чтобы не передвигаться со скоростью черепахи), заминируйте все подходы к своей позиции (для этого по-

дойдут специальные мины Claymore) и избавьтесь от лишнего инвентаря. Но лучше всего выделить для защиты снайпера одного пехотинца — в этом случае он сможет спокойно "работать", не отвлекаясь по мелочам.

Еще одна полезная штука в арсенале снайпера — Target Designator, при помощи которого он может пометать цели для ваших минометчиков (при этом ему никто не мешает продолжать отстрел оппонентов). При грамотной игре комбинация пары снайперов, нескольких инженеров с минометами и группы пехотинцев способна захватить вражескую базу практически без вступления в прямой бой. Снайперам и инженерам нужно будет только свести численность живой силы и техники оппонента к минимуму, а пехотинцам, уловив момент, добить оставшихся неприятелей.

Joint Operations намного сложнее, чем тот же Battlefield 1942, поэтому мы к этой игре еще вернемся. Благо деталей, заслуживающих подробного рассмотрения, в ней хватает.



НЕЖИТЬ

Основной силой армии нежити в командной игре являются пауки. Они отличные стрелки, но, как и все юниты подобного рода, требуют поддержки со стороны рукопашных бойцов (их должен предоставить напарник). Из героев лучше предпочесть Рыцаря смерти и Лича.

НЕЖИТЬ И АЛЬЯНС

Нежить: Рыцарь смерти + Лич; пауки, статуи.

Альянс: Архимаг + Горный король, пехотинцы, ведьмаки, волшебницы, священники, мортиры.

Схема развития стандартная. Огневая мощь пауков и поддержка магов Альянса обычно дают хорошее преимущество в середине игры, которое и надо постараться использовать. Если игра все же затянулась, то нежити следует добавить в свою армию несколько мясников и сфинксов, а Альянсу развить священников до второго уровня. Враг увлекся производством мощных наземных юнитов? Разбавьте войско грифонами.

Нежить: Рыцарь смерти + Лич; вурдалаки, статуи.

Альянс: Горный король + Чародей крови; пехотинцы, ведьмаки, волшебницы, священники.

Основные цели для атаки при таком раскладе — это вражеские герои. Отправляя их в астрал при помощи Чародея крови, вы, во-первых, замедлите героев противника до такой степени, что его смогут окружить вурдалаки, а во-вторых, увеличите эффект от всех использованных на Чародея заклинаний. Лишенный героев противник вряд ли сможет что-то противопоставить вам.



■ На некоторых картах можно довольно просто построить мощные укрепления, используя лишь особенности рельефа.

НЕЖИТЬ И НОЧНЫЕ ЗЛФЫ

Нежить: Рыцарь смерти + Лич; пауки, мясники, статуи.

Ночные эльфы: Повелитель рощи + Нага; охотницы, дриады, гиганты, друиды-медведи.

Особенно сильный эффект комбинация этих двух рас дает в самом начале игры. Охотницы идеальны для прикрытия пауков, пока те расстреливают самых уязвимых врагов. При некоторой сноровке уничтожить противника на первых минутах игры не составит никакого труда. Если же это не удалось, не начинайте массовое производство юнитов первого уровня — лучше сделать ставку на высокие технологии. Не забудьте также построить трех-четыре гигантов (своими криками они будут здорово мешать армии противника) и несколько друидов-медведей (их рев повысит боевой дух вашей армии).

НЕЖИТЬ И НЕЖИТЬ

Нежить: Рыцарь смерти + Лич; пауки, мясники, сфинксы, статуи.

Нежить: Рыцарь смерти + Лич; пауки, ледяные змеи.

Отсутствие щита из рукопашных бойцов с успехом компенсируется двумя лечащими героями. В начале игры не стоит лезть на бастионы врага, лучше совместно заняться истреблением ближайших лагерей монстров на карте. И лишь затем, прокачавшись, можно попытаться счастья в бою. Отстрел героев не вызовет особых сложностей (одновременно используйте на ком-нибудь из них заклинания всех четырех героев и натравите пауков), кроме тех случаев, когда противник успел приготовить высокоуровневых пехотинцев и магов. Но и здесь все не так страшно — достаточно выставить против них мясников и сфинксов. Нелишними будут и ледяные змеи: наносимый ими мощный магический урон и замедление не дадут уйти с поля боя ни одной живой душе. Обязанности желательно распределить в самом начале: один игрок строит две бойни, а его напарник — два костяных завода. При таком раскладе удастся избежать ненужной траты ресурсов, так как две бойни вполне способны обеспечить обоим игрокам нужным количеством сфинксов и статуй.

Нежить: Повелитель ужаса; вурдалаки, мясники, сфинксы, статуи.

Нежить: Рыцарь смерти; вурдалаки, пауки.

Эта тактика стала в последнее время очень модной, особенно среди европейских



■ Главное для снайпера — слиться с окружающей растительностью.

игроков. Основная идея следующая: Повелитель ужаса с развитой способностью усыпления врага и при поддержке отряда вурдалаков окружает героя противника, вынуждая его использовать ценный свиток портала. Техника окружения проще некуда: используя на вражьем герое заклинание усыпления, приказываем всем вурдалакам двигаться вперед, в точку, находящуюся за этим героем. Как только два-три вурдалака зайдут ему за спину, нажимаем кнопку "M" (move) и щелкаем на неприятельского персонажа левой кнопкой мыши. В итоге, герой оказывается в плотном кольце вурдалаков, вырваться из которого можно только использовав телепортацию — которая, между прочим, очень и очень дорога. Эта тактика применима и в одиночной игре, однако в компании со вторым игроком, как и вы играющим за нежить, она невероятно эффективна — пока один игрок кастует спелл усыпления, другой окружает героя противника отрядом вурдалаков. Плюс ко всему, Рыцарь смерти при случае может подлечить побитого Повелителя ужаса.

На поздних стадиях игры стоит добавить в армию мясников и сфинксов. Если противник решится использовать воздушных юнитов, необходимо построить несколько пауков. Вурдалаки же после апгрейда на скорость становятся очень опасными бойцами, а их единственный недостаток — маленький запас здоровья — компенсируется заблаговременно купленными свитками лечения.

Нежить: Повелитель могил; вурдалаки.

Нежить: Повелитель могил; вурдалаки.

Тактика безрассудного раша. Опасный, но зачастую весьма эффективный метод — ведь в начале игры противнику будет сложно отразить атаку орды вурдалаков, скелетов и жучков. Порядок постройки следующий: оба игрока строят по паре барачков, кладбище (рядом с ним Повелители могил будут производить жучков) и магазин (ваши герои должны купить по жезлу скелетов). От высоких технологий придется отказаться — ставка в дан-



■ Герой Разрушитель наводит на противника ужас своими криками, сильно снижая наносимый его юнитами урон.

ном случае делается на стремительную атаку. Либо вы задавите противника массой, либо противник таки доберется до высоких технологий и положит вас на лопатки.

НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

Эльфы отличаются рядом особенностей, которые, в зависимости от ситуации, могут послужить и преимуществом, и, наоборот, недостатком. Сначала о достоинствах.

Во-первых, эльфы обладают самыми лучшими базовыми юнитами для рукопашного боя (охотницами, которые легко убивают любых пехотинцев врага). Во-вторых, на поздних стадиях игры их гиганты представляют собой идеальный щит для любой армии. В-третьих, они имеют в своем арсенале замечательных магов — друидов-воронов и друидов-медведей. И, наконец, в-четвертых — два эльфийских героя, Повелитель рощи и Жрица Луны, наилучшим образом подходят для командной игры. Повелитель рощи очень хорош при ранних атаках на противника — запутывая вражеских воинов в корни, он не дает им убежать. Фокусируя огонь на таких юнитах, можно получить большое преимущество в начале игры. Жрица Луны за счет своей ауры сильно увеличивает урон стрелков —

причем не только эльфийских, но и союзнических.

А теперь извольте откусать неизбежную порцию дегтя. Порция первая — основные силы эльфов (охотницы, дриады, друиды-вороны) очень уязвимы для стрелкового оружия и урона, наносимому осадными машинами. Порция вторая — эльфам сложнее всего вырастить высокотехнологичную армию. И (не надо морщиться!) порция третья — лучницы, друиды-вороны и охотницы практически беззащитны перед заклинаниями массового поражения.

НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ И АЛЬЯНС

Ночные эльфы: Повелитель рощи + Жрица Луны; охотницы, лучницы, дриады, друиды-вороны, гиганты.

Альянс: Архимаг + Горный король; пехотинцы, рыцари, ведьмаки, священники, волшебницы.

Не самое удачное сочетание рас. Альянс на ранних стадиях не сможет защитить эльфийских стрелков, поэтому упор придется сделать на развитие. Оба игрока строят лишь по одному барачку, начав при этом апгрейд главного здания как можно раньше. Если первым героем эльфы выбирают Повелителя рощи (наиболее удачная альтернатива — Охотник на демонов), то можно попробовать вдвоем атаковать вражескую базу с целью подрыва экономики. Схема атаки типовая — запутывайте в корни крестьянина и фокусируйте весь огонь на нем. При появлении вражеской армии, явно превосходящей вашу размерами, немедленно отступайте. Ваша цель — не дать врагу прокачать героев (что с тактикой hit&run не составляет труда). Основные атаки следует начинать лишь с того момента, когда у вас появится пара гигантов.

Ночные эльфы: Жрица Луны; охотницы, дриады, гиганты.

Альянс: Архимаг + Горный король; стрелки, ведьмаки, священники, волшебницы.

Жрица Луны станет отличным дополнением к армии Альянса, если почти все юниты у игроков обладают дистанционной атакой. Лучше всего эта комбинация зарекомендовала себя на средних стадиях игры, когда у противника еще нет высокоуровневых пехотинцев.

В самом начале игры следует заняться прокачкой Жрицы (т.е. начать планомерное истребление монстров на карте), поскольку это куда важнее, чем вылазки в лагерь врага, — ваша армия и герои еще слишком слабы для этого. Атаковать базу одного из противников стоит лишь при появлении двух-трех гигантов.

ТАКТИКА БЫСТРОЙ ОТСТРОЙКИ ВТОРОЙ БАЗЫ

Быстро возведенная вторая база Альянса может дать солидную фору в середине и в конце игры, поэтому основной задачей игрока в этом случае станет защита этой самой базы на начальных этапах. Для этого идеально подойдут охотницы и Охотник на демонов. Этот герой, во-первых, с самого начала обладает отличными боевыми характеристиками,



■ Заклинания массового поражения, которые есть в арсенале героев Альянса, эффективно уничтожают стрелков и магов противника.



■ Поддержка некромантов в середине игры может дать решающее преимущество.

а во-вторых, имеет в своем арсенале способность сжигать ману, что позволяет полностью нейтрализовать вражеских героев. Порядок постройки у эльфов будет немного отличаться от обычной схемы — для обеспечения армии должным количеством охотниц вам потребуется два барака. Альянс может обойтись и одной казармой, производя в ней пехотинцев. После постройки ресурсной базы оба игрока немедленно начинают апгрейд главного здания, так как для отражения последующих атак противника потребуются юниты более высокого уровня. Золото, полученное с дополнительной базы, распределяется между



■ Захват этого рудника даст возможность построить ресурсную базу для Альянса.

игроками по мере необходимости. Если вам все-таки удастся отбить все атаки противника, вы получите армию примерно того же уровня, что и у противника, но куда большего размера (за счет преимущества в ресурсах).

НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ И НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

“Гомогенный” союз дает куда меньший простор для тактических изысков. Преимущества эльфов при такой схеме малозаметны, а недостатки, наоборот, проявляются сильнее. Для юнитов без брони очень опасны катапульты и стрелки всех видов, для лучниц смертельны массовые заклинания. Тем не менее выход есть.

Ночные эльфы: Жрица Луны; охотницы, лучницы.

Ночные эльфы: все светлячки на добыче ресурсов.

Эта тактика появилась почти сразу же после выхода Warcraft III: The Frozen Throne, но вскоре была благополучно забыта, и лишь относительно недавно ее реанимировали. Суть в следующем. Один игрок достраивает светлячков до лимита, отправив пятерых на добычу золота, остальных — на добычу древесины. Второй игрок за счет обмена ресурсами получает возможность

очень рано построить необходимые для производства армии строения и атаковать противника. У этой тактики есть как минимум три плюса. Первый: все ресурсы расходуются очень рационально, так как дублировать строения на двух базах вам не придется. Второй: весь опыт достается только одному герою, Жрице Луны, а значит — достижение заветного шестого уровня не заставит себя ждать. Третий: ваша армия будет готова раньше вражеской, поскольку противнику приходится еще копить ресурсы на важные строения, у вас же все есть с самого начала.

Для эффективного использования полученных ресурсов необходимы три барака. В начале игры в них должны производиться только охотницы, затем стоит добавить к вашей армии и лучниц. Армия разрастается очень быстро, поэтому лунные колдотцы должны строиться непрерывно. Лучниц и охотниц желательно заблаговременно проапгрейдить.

Возникает вопрос: почему мы выбрали именно двух эльфов? Отвечаем — потому что: а) на роль поставщика ресурсов никто кроме эльфов не подойдет — у остальных рас рабочие “открыты”, и могут быть легко уничтожены, у эльфа же они защищены рудником; б) ни у одной из рас нет альтернативы охотницам, которые при равном количестве легко справляются с любыми начальными юнитами противника; в) заклинание Жрицы Луны шестого уровня наносит наибольший урон.

АЛЬЯНС

Эта раса очень хорошо подходит для командной игры. Поддержка со стороны волшебниц и священников вместе с аурой Архимага во много раз увеличивает эффективность вашей армии, снижая одновременно потенциал врага. При этом ваши ведьмаки будут зорко следить за любыми попытками врага использовать магию, обращая все его колдовские потуги против него самого. К тому же, герои Альянса обладают очень мощными заклинаниями массового поражения.

Итак, тактика следующая: волшебницы замедляют вражескую армию, ведьмаки выходят вперед для прикрытия остального войска, а герои направляют всю мощь заклинаний в очаг сражения (ведьмаки обладают иммунитетом к магическим атакам, так что им эти заклинания будут по барабану).



■ Классический пример раша башнями: пока войска противника сражаются с союзнической армией, поблизости быстро возводится несколько башен.



Демки, иллюстрирующие данный материал, ищите на наших CD/DVD.

Точно так же, как и при игре за эльфов, в случае с Альянсом будет эффективна тактика быстрой отстройки второй базы. Все очень просто. Отстраивайтесь по стандартной схеме, обучайте двух-трех пехотинцев и, усилив их отрядом из пяти-шести крестьян, бегите к ближайшему руднику — очищать его окрестности от праздношатающихся монстров. После этого четыре крестьянина начинают возводить ратушу, а пятый крестьянин строит две башни. Создание главного здания при этом займет минимум времени, и если противник не подсуетится и не атакует во время постройки, выбить вас с этого места в дальнейшем ему будет очень сложно. В таком случае ему придется либо атаковать позднее, либо провернуть аналогичный финт с другим рудником.

АЛЬЯНС И АЛЬЯНС

Альянс: Архимаг + Горный король; стрелки, мортиры.

Альянс: Архимаг + Чародей крови; пехотинцы, ведьмаки, волшебницы, священники.



■ Пыл разгоряченных заклинанием “Кровожадность” минотавров охлаждают несколько грифонов.

Один из игроков строит вторую базу, второй защищает ее двумя-тремя башнями. Если этот номер проходит, игрок, обладающий большим количеством ресурсов, ставит два барака и начинает массовое производство стрелков. После апгрейда главного здания в армию следует добавить несколько мортир, которые будут мгновенно уничтожать любых вражеских магов с большого расстояния. Также неплохо провести ряд исследований на атаку для всех стреляющих юнитов. Второй игрок обеспечивает армию магами. Для этого ему потребуется два храма истины, при этом на ранней стадии он должен без перерыва производить пехотинцев в своем бараке. Атаковать лучше всего в середине игры, когда враг не достиг еще высоких технологий. Если же игра затянулась, то одному из игроков необходимо дополнить армию грифонами и рыцарями. ■

Над рубрикой “Deathmatch” работали:
Counter-Strike и Joint Operations:
Андрей Чаплюк
Warcraft III: The Frozen Throne:
Александр Дементьев

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

"БЛИЗЗИ" РАЗБУШЕВАЛАСЬ



Blizzard продолжает вести бескомпромиссную борьбу с читерами на своих серверах. Недавно было навсегда аннулировано 7400 аккаунтов в **Warcraft III: The Frozen Throne**, обладатели которых подозревались в использовании кодов и программ-взломщиков. Под горячую руку досталось и остальным: 1000 ключей, попавших ранее в "черный список", забанили навсегда, а обладатели еще 2500 ключей были на месяц отключены от ladder-игр и получили суровое предупреждение. Интересно, а будут ли применяться столь строгие меры в **World of Warcraft**?

ДО СВИДАНИЯ,
МОЙ ЛАСКОВЫЙ МИШКА

Топовые команды мира продолжает лихорадить. 22 сентября лидер и менеджер одной из самых сильных и авторитетных в мире команд **ArmaTeam** (www.armateam.net) — **Llewellys** — заявил о том, что покидает свою команду и вообще собирается завязать с киберспортом.



■ Уход Llewellys из aT послужил толчком к развалу всей команды.

Причины своего решения Llewellys объяснить отказался, сославшись на личные обстоятельства. Новый лидер, **Rodhan**, недолго думая, объявил о роспуске aT на неопределенный срок. Что, в общем, неудивительно: люди, составлявшие костяк команды, либо разбежались по другим кланам, либо вообще ушли из киберспорта (как **th0r** — один из лучших дуэлянтов в **Unreal Tournament 2004**).

CS ONLY, NO HE FOREVER

Известный финский клан **Destination Skywine** (они же **Dsky**; www.seinajoki.fi/nuoris/nuorisovaltuusto_ala.htm) объявил о роспуске команд по **Call of Duty**, **Battlefield: Vietnam**, **Unreal Tournament 2004** и **Warcraft III: The Frozen Throne**. Не тронули лишь игроков в **Counter-Strike**. Причина довольно банальна — нехватка средств и отсутствие спонсоров. Лидер команды заявил: "Ситуация в киберспорте меняется едва ли не ежедневно, и редко какая игра способна удержать своих игроков больше двух лет. CS — единственное исключение. Киберспорт в Финляндии только начинает зарождаться, поэтому в данный момент мы не можем содержать такое большое количество составов — спонсоры просто не

хотят финансировать их. Тем не менее я все же надеюсь, что в ближайшем будущем ситуация изменится, и спонсоры начнут выделять деньги на поддержку команд, играющих в других дисциплинах".

NOLLELVA DIGITAL EVENT 2004:
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ ЗВЕЗД

Похоже, турнир **Nollelva Digital Event 2004**, проходящий в Швеции в период с 28 октября по 1 ноября, станет одним из самых масштабных игровых событий 2004 года. О своем желании принять участие в борьбе за призовой фонд в 11000 евро заявили лучшие команды мира — **NoA** (www.teamnoa.net), **spixel** (www.spixel.nu), **EYEBALLERS** (www.eyeballers.com), **The Titans** (www.thetitans-clan.com), **mousesports** (www.mousesports.com) и отечественная **Virtus.pro** (www.pro.virtus-online.com).

КЛАНЫ НАЧИНАЮТ
ЗАДООМЫВАТЬСЯ

Иво
"FOREVER"
Линдаут.



Фредерик
"Aim"
Эдесаттер.

Одним из показателей популярности той или иной игры является ее востребованность в мире киберспорта. Проекты **id Software** никогда не могли пожаловаться на недостаток внимания со стороны киберспортсменов, и **DOOM 3** не стал исключением — все больше и больше команд формируют собственные составы для участия в соревнованиях по этой дисциплине. Сильные составы есть уже у немецкой команды **a-Losers** (www.a-losers.org; отличное название для топового клана, не правда ли?), за которую будут играть такие игроки, как **liTch**, **pLaG** и **slain3**, успешно выступавшие в свое время за сборную Германии в дисциплине **Quake III Arena** Team Deathmatch, и у голландской **Mysod** (www.mysod.nl) — это **Иво "FOREVER" Линдаут** (Ivo Lindhout) и швед **Фредерик "Aim" Эдесаттер** (Fredrik "Aim" Edesdter), также имеющие за плечами большой опыт игры в **Quake III Arena**.

ТЕАМ 3Д ВНОВЬ НА КОНЕ

19-20 сентября в Лонг-Бич, Калифорния, прошли финальные игры в рамках отборочного тура **WCG USA 2004**. В суперфинал по **Counter-Strike** вышли команды **Team 3D** (www.team3d.net) и **United5** (www.united5.net). В жестокой борьбе с явным преимуществом (13:2 на de_train и 13:10 на de_inferno) победу сумели вырвать **Team 3D**, что, скажем прямо, явилось для большинства зрителей большой неожиданностью. Пару лет назад **Team 3D** считалась лучшей командой в США, но в последнее время



■ Team 3D сумели доказать, что их пока рано списывать со счетов.

дела у этих ребят шли явно не в гору, в то время как **United5** играли просто великолепно. Поначалу **Team 3D** выступали неудачно (они умудрились проиграть даже самый первый матч), но затем собрались и, победив в сетке лузеров всех, кого только было возможно, пробившись в суперфинал. Где и одержали заслуженную победу.

ГРАНДИОЗНЫЙ ТУРНИР ОТ NVIDIA

Еще одна новость, касающаяся **DOOM 3**. **CPL**, анонсировавшая недавно новый турнир с призовым фондом в \$50000 (спонсором выступила **nVidia**), даже и предположить не могла, какой размах он примет. Заявки на участие посыпались одна за другой, из-за чего организаторам пришлось трижды увеличивать сетку турнира, которая в конце концов застыла на отметке "256 человек" (первоначально было всего 32). В турнире примут участие игроки из пятнадцати стран мира, в том числе и такие гранды, как **fnatic.Vo0** и **immortal**. Россию на этом турнире представляет **LeXeR**.

НОВЫЙ МОНИТОР ОТ VIEWSONIC



■ CPL и nVidia побратались так плотно, что даже обзавелись общим логотипом.

Компания **ViewSonic** подтвердила слухи о скором поступлении в продажу 17-дюймового LCD-монитора со временем отклика всего 8 мс. Жидкокристаллические мониторы уже давно вытеснили традиционные CRT-мониторы из всех сфер жизни — но только не из киберспорта. Причина такого положения вещей очевидна: для киберспортсменов время отклика всегда имело первостепенное значение, а ЖК-мониторы в этом отношении сильно уступали мониторам обычным. Однако теперь, похоже, CRT-мониторы окончательно сдадут позиции — время отклика новинки **ViewSonic** вполне достаточно даже для придирчивых киберспортсменов.

С этого номера мы решили несколько изменить концепцию рубрики «Киберспорт» и сделать ее более прикладной. Теперь большую часть материалов «Киберспорта» будут составлять реально полезные комментарии и советы по играм, сыгранным известными киберспортсменами на всевозможных турнирах. Причина, по которой мы решили отойти от прежней схемы подачи информации, проста: подобные материалы представляют из себя наиболее наглядное тактическое руководство. Мало того, почта комментарики, вы можете самостоятельно ознакомиться с соответствующими демками на наших CD или DVD.

Что же касается репортажей со всевозможных турниров, то они никуда не исчезнут, просто отныне мы будем публиковать отчеты лишь с самых важных киберспортивных мероприятий.

Сегодня мы предлагаем вашему вниманию разбор двух игр, проведенных Deadman'ом (одним из самых ярких отечественных игроков в Warcraft III: The Frozen Throne) против Ranger'a и 4K.Grubby в рамках двух онлайн турниров.

Warcraft III: The Frozen Throne

AT-DEADMAN VS 3WD.RANGER

Карта: GrollWood ■ Тип игры: Custom Game ■
Хост: aT-Deadman.vWeB

Играть эльфами против нежити крайне трудно. Тактика нежити при игре против эльфов обычно основывается на использовании горгулий, которые весьма эффективно выносят наземных юнитов эльфов. Борьба же с горгульями эльфам непросто: их гиппогрифы хороши против воздушных юнитов, но строить их в больших количествах не имеет смысла — нежить перейдет на постройку пауков, и гиппогрифы, не умеющие стрелять по наземным целям, окажутся бесполезны. Юниты категории «земля-воздух» тоже непрактичны: лучницы будут быстро погибать от вурдалаков и заклинаний массового поражения, а дриады получают на орехи от горгулий.

На карте «Лес гноллов» все преимущества нежити заметны особенно сильно. Дело в том, что на этой карте есть четыре острова с рудниками, защищенными драконами. Убий-



■ Разведка донесла о том, что базы врага поблизости нет. Светлячок «зависает» на одном из деревьев у лагеря наемников для набора добровольцев в светлые ряды эльфийской армии.

ство драконов премируется опытом и полезными вещами, к тому же появляется возможность поставить практически неуязвимую ресурсную базу — достаточно лишь обеспечить себе господство в воздухе.

Deadman в этой игре делает ставку на дриады (что неудивительно: дриады обладают иммунитетом к магии и отличаются высокой скоростью), а в качестве первого героя выбирает Охотника на демонов (после достижения шестого уровня он становится смертельно опасным для горгулий). На роль второго героя он берет Хозяина зверей, кабаны которого наносят горгульям очень высокий урон.

Ranger придерживается стандартной тактики. Свою основную базу он защищает несколькими башнями, ставит дополнительную базу на ближайшем острове и начинает атаковать эльфийскую базу горгульями, в то время как его герои пытаются помешать героям Deadman'a прокачиваться на монстрах. Одновременно Ranger захватывает большое количество рудников и отстраивает возле них ресурсные базы. Deadman, видя, что дело принимает неприятный оборот, решает форсировать события. После того как он прокачивает Охотника на демонов до шестого уровня (по его достижению Охотник серьезно повышает свои боевые характеристики и получает способность наносить сплэш-урон на расстоянии), Ranger, понимая, что теперь его горгульи получили серьезного противника, начинает производство пауков. Паукам не особенно опасен Охотник на де-



■ Перегруппировка сил: эльф отходит к фонтану магии для пополнения запасов маны, дабы затем нанести удар заклинаниями.

монов, дриады и кабаны Хозяина зверей, но противопоставить что-то друидам-медведям они не смогли. Кроме того, Ranger добавляет в свою армию сфинксов, при помощи которых можно обратить медведей обратно в друидов (плюс — нанести им урон магией).

Обстановка начинает накаляться. В такой ситуации все решает уже не тактика, а отточенность навыков микроконтроля — с чем у Deadman'a проблем никогда не было. Правильно подобранная армия, а также эффективное использование посохов возвращения и телепортации позволили ему мгновенно подлечивать раненых бойцов, возвращая их в бой без потери времени. Благодаря этому, Deadman'у удалось укрепиться на нескольких рудниках, прокачать обоих героев и создать солидную армию.

Deadman — один из лучших российских игроков в Warcraft III: The Frozen Throne

«Игромания» ([И]): Как долго ты играешь в Warcraft III?

[Deadman]: С момента выхода.

[И]: В Warcraft III: Reign of Chaos ты играл орками, в The Frozen Throne перешел на эльфов — и сразу же добился больших успехов. Связан ли этот подъем со сменой расы или ты просто стал играть сильнее?

[Deadman]: В Reign of Chaos я играл очень слабо. На рост уровня игры в The Frozen Throne сказалась не столько смена расы, сколько постоянные тренировки, тщательный анализ поражений и индивидуальный подход к каждому из соперников.

[И]: Как ты можешь охарактеризовать свой стиль игры?

[Deadman]: Агрессивный. Я начинаю атаковать с самого начала игры, мешая героям противника спокойно прокачиваться.

[И]: Какой стиль со стороны противника для тебя наиболее удобен: спокойный или агрессивный?

[Deadman]: Однозначно спокойный. Хотя играть спокойно могут позволить себе лишь те, кто играет за Альянс, у остальных это получается хуже.

[И]: Ты известен как игрок с невероятно высоким уровнем микроконтроля. Создает ли ощущение, что во время боя ты способен следить одновременно за каждым юнитом.



■ Соболев Андрей, 16 лет, г. Москва. Основные достижения: Arbalet Cup, ASUS Summer Cup 2004, NPCL Open Cup — 1 место, Acon4 — 2 место.

Ты специально тренировался?

[Deadman]: Высокий уровень микроконтроля приходит лишь с опытом. Специально я не тренировался.

[И]: Как прошел бой против Ranger'a?

[Deadman]: 3wd.Ranger играл нежитью. Карта «Лес гноллов» мало подходит для игры эльфами против нежити, но несмотря на это я не стал выбирать орков. Не спрашивайте, почему — я и сам не знаю, просто выбрал и все.

[И]: Не спрашиваем. Так как прошла игра?

[Deadman]: Схватка затянулась на целый час. Бой шел с переменным успехом, но я с самого начала был уверен в успехе, поэтому и не упустил инициативу из своих рук. Правильный настрой — большое дело.

[И]: Охотно верим. Что скажешь по поводу игры против 4K.Grubby?

[Deadman]: 4K.Grubby — это голландский игрок, мой хороший приятель. Он играл за орков. Сражаться с орками не особенно сложно, так как их герои откровенно слабы, да еще и сильно уязвимы для заклинаний эльфов. Я применил нестандартную тактику, чем сильно удивил противника.

[И]: Последний вопрос: почему ты не участвовал в отборочных на WCG 2004? Всею виной возраст?

[Deadman]: Увы, это так. Участвовать в турнире могут только те, кому больше 16 лет — а мне 16 исполнилось совсем недавно.



■ Победить сильных монстров можно даже с небольшой армией — достаточно иметь в активе два посоха иллюзий.

AT-DEADMAN VS 4K.GRUBBY

Карта: Twisted Meadows ■ Тип игры: Custom Game ■ Хост: 64AMD.Enrique

Финальная игра на одном из онлайн-турниров. Оба игрока прекрасно знают друг друга, не раз встречались в престижных турнирах и в рейтинговых матчах на Battle.Net. В ситуации, когда соперники знают друг друга досконально, победить можно только одним способом — применив необычную тактику (или так называемую «домашнюю заготовку»). У Deadman'a такая заготовка была — тактика, которую он применил в самом конце, ошеломила 4K.Grubby, явно не ожидавшего такого поворота событий. Deadman играл за эльфов, а карта Twisted Meadows, на которой и проходила игра, для эльфов очень удобна. Во-первых, на ней много монстров (от самых слабых до очень сильных), а значит у эльфийских героев, чьи основные преимущества начинают проявляться именно на высоких уровнях, не будет проблем с прокачкой. Во-вторых, стартовые локации расположены далеко друг от друга, и эльф может легко предупредить атаки по методу раша и атаку башнями. В-третьих, на этой карте расположено много рудников. Их захват очень прост для эльфов, потому что только они могут построить рядом с золотым прииском древо жизни и с его помощью убить монстров, обороняющих рудник. А так как древо жизни само по себе является базой, эльфам остается только подобраться поближе к руднику, дабы опутать его своими корнями.



ми. Оркам же отбить рудник намного сложнее — а значит, ресурсную базу они смогут отстроить намного позже. Несмотря на то, что Deadman стартовал в более благоприятных условиях, предугадать исход боя было не так уж легко: 4K.Grubby много раз обыгрывал сильных игроков-эльфов.

Апгрейд главного здания Deadman начинает почти сразу же после начала игры. Высокие технологии дают эльфам множество преимуществ, но быстро проапгрейдиться получается далеко не всегда — приходится строить барак для отражения ранних атак. На карте Twisted Meadows ситуация несколько иная — здесь эльфы могут начать развиваться уже на ранних этапах, поскольку оркам атаковать в начале игры будет накладно. Еще одно преимущество эльфов заключается в том, что они могут прибегнуть к помощи наемников. На первых порах армии наемников эльфам будет более чем достаточно. Кроме того, купив наемников, эльфы смогут повременить с постройкой барака.

В начале игры противники занимаются истреблением охранников у магазинов, целенаправленно уничтожая лишь тех монстров, из которых гарантированно выпадут предметы (на остальных тратить время и силы пока нет смысла). Первым героем Deadman выбирает Вардена (идеально подходит для охоты на героев орков), вторым героем — Нага. Нага умеет замораживать убегающих героев ледяными стрелами, кроме того, ее второе заклинание — разветвленная молния — хорошо сочетается с веерными ножами Вардена. Эта комбинация героев очень опасна для противника: Варден и Нага владеют обеими типами заклинаний — и теми, которые подойдут для уничтожения героев, и теми, которые эффективны против скоплений юнитов. Дело остается за малым — собрать армию для поддержки этих героев. Deadman формирует армию из дриад (отравляют ядом юнитов противника и нейтрализуют заклинания противников), охотниц (они выступают в роли щита) и лучниц (расстреливают армию врага издалека).

4K.Grubby же рекрутирует в свое войско бугаев (основная ударная сила) и рейдеров (захватывают вражеских юнитов в сеть, не давая им уйти). Катапульты у него играют роль тяжелой артиллерии, забрасывая снаря-

дами эльфийскую армию с большого расстояния. В качестве второго героя он взял Ловца духов, который способен восполнять недостаток стрелков в армии орков сторожевыми змеями, и снабдил его заклинанием порчи (превращение вражеского юнита в животное). Очень даже зря: порча легко нейтрализуется дриадами и потому использовать ее против эльфов неэффективно. Гораздо лучшим выбором было бы лечение,



■ Последняя остановка перед решающей схваткой — герои и друиды восстанавливают ману у фонтана магии.

даже несмотря на то, что оно расходует много маны.

В последней трети игры Deadman неожиданно вводит в бой друидов-медведей, идеальных для рукопашной битвы. 4K.Grubby реагирует мгновенно — он начинает массовое производство зверей кодо, которые могут проглатывать мишек целиком и отбегать в тыл своей армии для благополучного и комфортного переваривания съеденного. В это же время он закладывает последний апгрейд главного здания, чтобы построить тауренов и шаманов со spellom кровожадность. После этого следует серия напряженных схваток.

Эльфы действуют следующим образом: медведи берут на себя удар, в то время как лучницы и дриады обеспечивают их огневой поддержкой. Варден и Нага атакуют заклинаниями массового поражения, мгновенно уничтожая зазевавшихся героев орков, имевших несчастье оказаться на передовой. Орки



■ Финальная битва: циклон друидов-воронов поднимает минотавров в воздух, оставляя орков без основной ударной силы.

действуют хитрее: рейдеры по очереди захватывают в сеть медведей, и вся армия зеленых сосредотачивает на одном из них огонь. Звери кодо в это время заглатывают нескольких медведей и отходят назад, под прикрытие своей армии. Но это уже не могло спасти 4K.Grubby. Последние точки над i расставляют друиды-вороны Deadman'a — они поднимают основную часть армии орков в воздух, в то время как со второй половиной расправляются высокоуровневые герои и друиды-медведи. ■

НА CD И DVD

Демки, прокомментированные в этой статье, вы можете найти на наших CD/DVD в разделе «По журналу/Киберспорт».



МЕЛОДИИ, ИГРЫ И КАРТИНКИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Больше мелодий, картинок
и игр на **www.solvo.su!**



цена мелодий
и картинок

0.60\$
без учета
налогов

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

МЕЛОДИИ TOP 10

	поли	nokia/ samsung	siemens
Из к/ф "Бумер" - Мобильник	01639	01312	01312s
Из к/ф "Бандитский Петербург"	016171	013294	013294s
Из к/ф "Миссия Невыполнима"	01617	013391	013391s
Из к/ф "Секретные Материалы"	01677	013392	013392s
Из т/п "В Гостях У Сказки"	016204	013261	013261s
Из к/ф "Служебный роман"	016410	013449	013449s
Из к/ф "Смертельное Оружие"	016182	013393	013393s
Из к/ф "Терминатор"	016243	013443	013443s
Из к/ф "Генералы песчаных карьеров"	016409	013326	013326s
Из к/ф "Секс в Большом Городе"	016190	013448	013448s
Михаил Круг - Владимирский Централ	0169	013395	013395s
Ленинград - Пролетни (Вуду пипл)	016172	013376	013376s
Ума Турман - Прасковья	016458	013521	013521s
Корни - Вика	016433	013493	013493s
Ленинград - Менеджер (Тебе повезло)	016174	013379	013379s
Чай вдвоем - День Рождения	016561	013616	013616s
Иракли - Лондон-Париж	016250	013419	013419s
Глюкоза - Ой-Ой	016432	013533	013533s
Фабрика Звезд-4: И.Дубцова - Я К Нему	016282	013415	013415s
Виктор Цой - Пачка сигарет	0160169	013380	013380s
Bomfunk MC's - Freestyler	01697	013385	013385s
Panjabi Mc - Jogi	016131	01317	01317s
Eminem - Stan	016107	013387	013387s
Dr. Alban - It's My Life	016104	013405	013405s
Limp Bizkit - Rollin'	016117	013386	013386s
ATB - 9PM Til I Come	01691	013388	013388s
Outlandish - Aicha	016384	013485	013485s
O-Zone - Dragostea Din Tei	016399	013435	013435s
Eminem - Lose Yourself	016106	013472	013472s
Scooter - Weekend	016144	013408	013408s

саундтреки

русские

зарубежные



Java-игры

Цена игр **2\$** для Билайн и **1,9\$** для МТС. Без учёта налогов



Био-война: жанр - логика Злобные бактерии атакуют твой организм! Подбери свои силы.
Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage
Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01768



"Гонки - увлекательная игра." Избегай столкновений с автомобилями, грузовиками и мотоциклами. Подбери попутчиков. Не забывай заправляться.
Nokia: 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650 **Siemens:** M50, C55, S55, SL55 **Motorola:** T720Sharp, GX10

01713



"Воздушный бой" - игра с 4 уровнями и отличной графикой и звуком. Ты - пилот супервертолета. Уничтожай вражеские вертолеты, танки и самолеты.
Nokia: 3650, 6100, 6610, 7210, 7650
Motorola: T720

0176



"Mega-Tetris." Задача: укладывать фигурки так, чтобы собирались полные линии, которые затем исчезают с экрана. Для перехода на другой уровень надо выполнить задание.
Nokia: 7210, 6610, 6100, 7250, 5100, 6800

01773



Ракетный щит На военную базу в горах совершено вероломное нападение. Из бронетехники уцелела только твоя мобильная пусковая установка. Так покажи врагам, что может настоящий солдат сделать одной ракетой! Сбивай самолёты, дави и сбивай парашютистов, отбивай атаки злобных камикадзе! Твоя задача - дорого продать свою жизнь!
Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage
Siemens: M55, S55, SL55
Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01776

ЛОГОТИПЫ

Цена логотипов **0,6\$!** Без учёта налогов



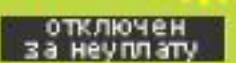
011557



011545



011553



011532



011546



01115



011682



011681



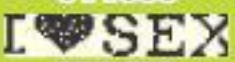
011707



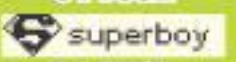
01138



011534



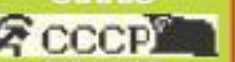
011406



011540



011154



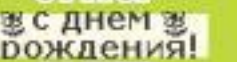
011562



011709



011697



011750

Логотипы для телефонов Nokia/Samsung

Логотипы для телефонов Siemens

Для заказа мелодий: 1. Выберите мелодию, составьте SMS-сообщение с кодом мелодии. 2. Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - абоненты **Би Лайн**, **1243** - абоненты **МТС**. 3. На ваш телефон придет мелодия. Сохраните её.

Для заказа логотипов:

1. Выберите логотип, составьте SMS-сообщение: для Nokia/Samsung код логотипа (Пример: 3332), для Siemens код логотипа и «s» в конце (Пример: 3332s), для EMS код логотипа и «e» на конце (Пример: 3332e). 2. Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - абоненты **Би Лайн**, **1243** - абоненты **МТС**. 3. На ваш телефон придет логотип. Сохраните его.

СОВМЕСТИМОСТЬ: **Nokia** 2100, 2300, 3100, 3110, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9000, 9110, 9110i, 9210, 9210i; **Samsung** C100, N500, N600, N620, R200S, R210S, T100, V200; **Siemens** A50, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M55, MC60, MC62, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL45i, SL55, ST55, SX1.

Для заказа полифонических мелодий и цветных картинок: 1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной картинке или мелодии на номер: **1004** для абонентов **Би Лайн**, **1243** для абонентов **МТС**. 2. Через несколько минут получите SMS с адресом картинке или мелодии. Загрузите и сохраните её.

Чтобы заказать игру: 1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной игры на номер: **1244** для абонентов **Би Лайн**, **МТС**. 2. Получите SMS-сообщение с адресом и сохраните игру!

Сообщение с адресом сохраняется в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-броузера. Если у Вас телефон **Samsung** убедитесь, что у Вас разрешены Push-сообщения.

Зоны действия услуг: Абонентам **Би Лайн GSM** - Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль. Абонентам **МТС** - Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

КОДЕКС

F1 -console <cheat enabled> Wait... ScrollLock F12 Break SysRq Enter
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Hex/Dec

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

Call of Duty: United Offensive

Запустите игру со следующими параметрами:

+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0

Для этого пропишите эту строку в свойствах ярлыка в пути к файлу. Или же пропишите в командной строке при запуске (например, в проводнике или Windows Commander). После можно будет вводить коды.

Для этого во время игры нажмите "~" (тильда). Откроется консоль.



Give health — пополнить здоровье.

Invincibility — неуязвимость.

Give ammo — пополнить боезапас.

Give all — получить все оружие и патроны.

Notarget — невидимость.

Noclip — режим прохождения сквозь стены.

Ufo — режим полета.

Kill — самоубийство.

G_gravity X — изменить гравитацию на X, нормальное значение — 800.

Ai_corpsecount X — изменить количество секунд, в течение которых трупы будут оставаться на карте.

G_knockback — изменить значение отдачи оружия (стандартное значение — 1000).

Timescale X — изменить скорость игры (стандартное значение — 1).

R_fog 0 — отключить туман.

Cg_drawTimer 0 — отключить игровой таймер.

Cg_draw2D 0 — убрать все элементы с игрового интерфейса.

Cg_thirdPerson 1 — режим от третьего лица.



Cmdlist — вывести список всех консольных команд.

Imagelist — вывести список имен файлов всех текстур с данного уровня.

Bindlist — показать настройки клавиатуры.

Debug 1 — включить дебаггер.

Developer 1 — включить режим разработчика.

Codename: Panzers

Во время игры нажмите Enter и вводите коды.

SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS — неуязвимость для выбранного юнита.

SPOTTHEBRAINCELL — 1000 единиц брони (здоровья) для выбранного юнита.

MONEYSONG — 1000 очков престижа.

MRHILTER — 100 вызовов авиаподдержки.

BICYCLEREPAIRMAN — бесконечное число запчастей в ремонтных машинах.

MOTORHEAD — уничтожение цели с одного выстрела.

DIRTYHUNGRYIANPHRASEBOOK — мгновенно выиграть миссию.

THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD — уничтожить выбранный свой юнит.

ZEUS — показать все юниты.

Postal 2: Апокалипсис (Postal 2: Apocalypse Weekend)

Во время игры нажмите Tab. В открывшемся окне вводите коды.

Sissy — мастер-код.

Alamode — режим бессмертия.

PackNHeat — все оружие.

PayLoad — максимум патронов ко всем видам оружия.

IamSoLame — режим бога, все оружие и полный боезапас.

PiggyTreats — большое количество пончиков.

JewsForJesus — много денег.

BoyAndHisDog — прикормка для городских собак.

Jones — трубки с марихуаной.

SwimWithFishes — максимальный заряд для радара.

FireInYourHole — включает камеру ракет. Активируется, когда вы выпустили ракету.

IamTheOne — много приманок для кошек.

LotsAPussy — вам выдаются сами кошки.

BlockMyAss — бронезилят.

SmackDatAss — костюм садомазохиста.

IamTheLaw — одежда полицейского.

Healthful — аптечки.

Whatchutalkinbout — меняет модельки всех NPC на модель Гарри Коулмана.

Oasma — превращает всех NPC в арабских террористов-фанатиков.

RockinCats — снимает ограничение в 9 выстрелов на оружие с котоглушителем.

DokkinCats — отменяет действие предыдущего кода.

IfeelFree — режим прохождения сквозь стены.

LikeABirdy — режим полета.

Rome: Total War

Нажмите тильду (~) и вводите следующие коды.

gamestop — юниты становятся на 10% дешевле (работает только в кампании).

oliphant — слоны становятся на 40% больше (работает только в кампании).

Jericho — высота стен, окружающих города, уменьшается (работает только в тактическом режиме).

Shadow Ops: Red Mercury

Все коды вводятся в меню Options/Cheats.

peterpan — режим полета.

madminute — бесконечные патроны.

firstlaw — бессмертие.

interlsitrep — сделать доступными для просмотра все ролики.

greenlight — доступ ко всем уровням.

The Sims 2

Во время игры нажмите Ctrl+Shift+C, чтобы открыть консоль.

Kaching — получить 1000 единиц денег.

moveObjects off — отключить возможность передвижения объектов.

autoPatch -off — выключить автоматическое обновление игры.

slowMotion X — изменить игровую скорость на X. Нормальная скорость — 0, значения можно менять от 0 до 8.

boolProp enablePostProcessing true — этот код нужен для введения нижеследующих кодов.

bloom rgb X — эффект вспышки на экране, значения X от 0,0 до 1,0.

letterBox X — рисует рамку вокруг игрового экрана. Значения X от 0,0 до 0,4.

Все коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ. У каждого кода с параметром "on" существует параметр "off".

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Silent Hill 4: The Room

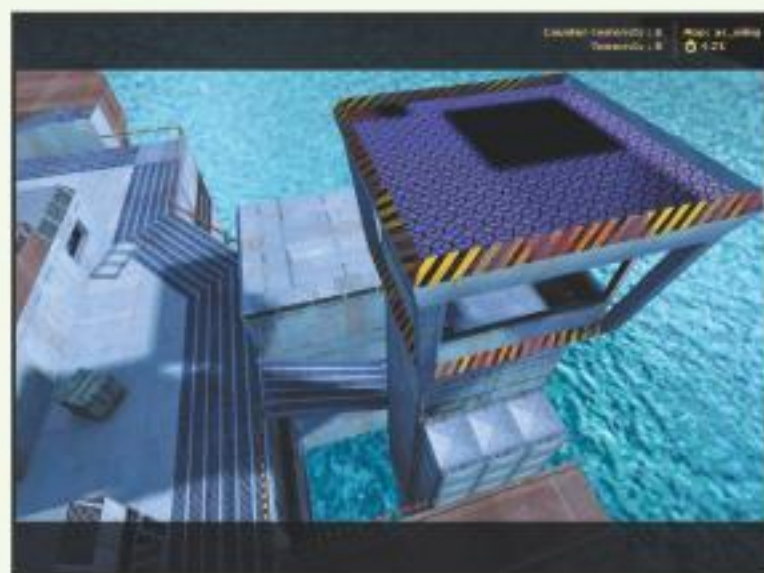
После завершения скриптового ролика в Hospital World войдите снова в ту комнату, где была сценка. Там вы увидите два баллона, на одном из которых будет написан японский интернет-адрес (расширение **co.jp**). Никакого непосредственного отношения к игре этот сайт не имеет.



В Silent Hill 4 есть немало отсылок к японским фильмам ужасов. Так, например, в начале игры (сразу после телефонного звонка) включится телевизор и некоторое время будет показывать серую рябь — точь-в-точь, как в фильме "Звонок".

Counter-Strike

AS_Oilrig



Этот приколы можно найти на крыше башни, в которой любят сидеть снайперы. Если приглядеться, становится заметно, что вся крыша "обшита" текстурой с логотипом Half-Life (лямбда в кружочке).

CS_Arabstreets



Недалеко от базы контртеррористов в достаточно темном месте можно найти место недавней казни...



...а прямо напротив него — за решеткой — плакат с "приветами".

CS_Assault



Над въездом на склад висит табличка: "72th street". Любопытно, что знает английский язык даже на начальном уровне, сразу поймет, что адрес написан с ошибкой — на самом деле там должно быть "72nd street". В этом-то и состоит приколы: "72th street" — это не адрес, а зашифрованная дата. Counter-Strike Beta 1.1, содержащий карту cs_assault, увидел свет именно 27 июня 1999 года.

Второй приколы находится на базе контров. Если долго стрелять по радару, расположенному на крыше машины, он взорвется и отключит камеры наблюдения. Теперь контры не смогут подглядывать за террористами — все по честному.

CS_Militia



На базе террористов зайдите в туалет и загляните в унитаз. Вот что вы там увидите.

CS_Office

Над одной из дверей есть надпись: "Bizzy Blaster". Bizzy Blaster — это никнейм автора карты, по которому его можно найти в ICQ.

Табличка над другой дверью с надписью "Prodigy Inc." — это "привет" Хоббиту, автору карты de_product, где Prodigy Inc. боролась со злобной фирмой M1cr0\$0f7.



KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

На наших CD/DVD в разделе "Софтверный набор/Игроманский стандарт" есть несколько "читерских" программ. Это Magic Trainer Creator, необходимая для применения шестнадцатирочных кодов, а также CheMax (русская и английская версии) и Dirty Little Helper, которые представляют из себя базы данных кодов по огромному количеству игр.

Архив всех разделов KODEX ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе "По журналу". Пользуйтесь на здоровье!



DE_Clan1_Mill



Непрекращающиеся баталии не прошли бесследно — на карте поселилось несколько привидений террористов и контртеррористов.



Есть на этой карте и призраки... кур. Они находятся в деревянных ящиках, проникнуть в которые можно только в режиме Free Look.

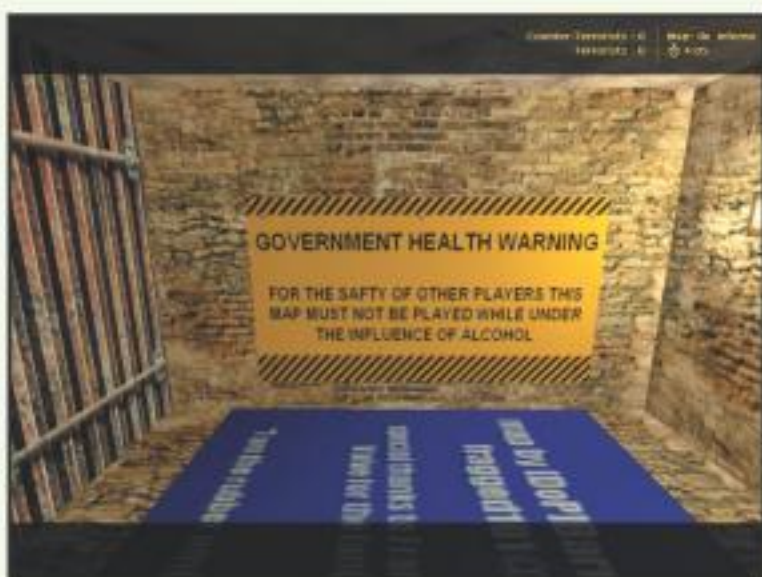
DE_Inferno

На базе контртеррористов имеется спуск вниз, в конце которого есть закрытые ворота.



Пролетите сквозь них в режиме Free Look.

Внутри вы обнаружите предупреждение о том, что для безопасности остальных игроков не рекомендуется играть на этой карте под влиянием алкоголя, и традиционный список благодарностей.



DE_Storm

Автор этой карты не лишен самоиронии — имя на могиле принадлежит именно ему.

Следующая пасхалка находится возле бомбплейса на складе с автоматами “Калашникова”.

Чтобы обнаружить ее, нужно в начале игры выбрать террористов и купить АК-47. Заложите бомбу, дождитесь взрыва и попытайтесь

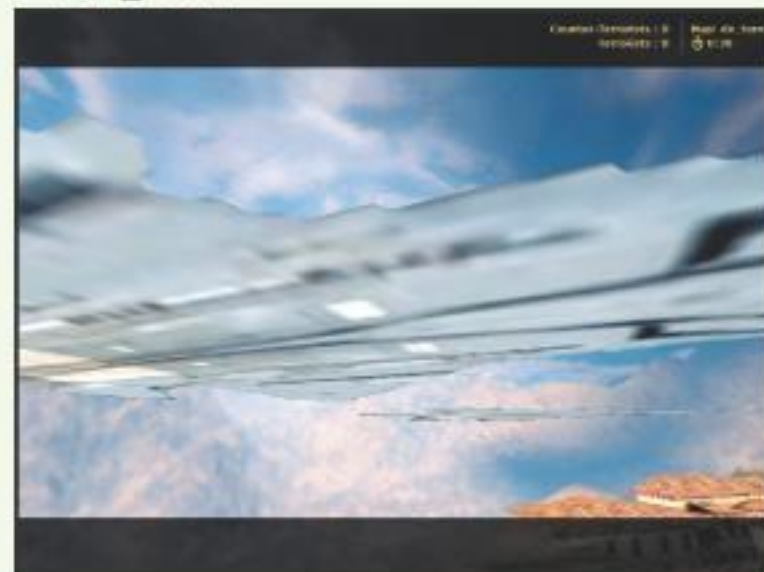


добежать до склада с “калашами”. Если вам это удалось, подберите один из “калашниковых”, выпавших из ящиков после взрыва. Приобретенный таким путем автомат будет иметь



увеличенный боезапас — 120 патронов (базовая вместимость — 90 патронов).

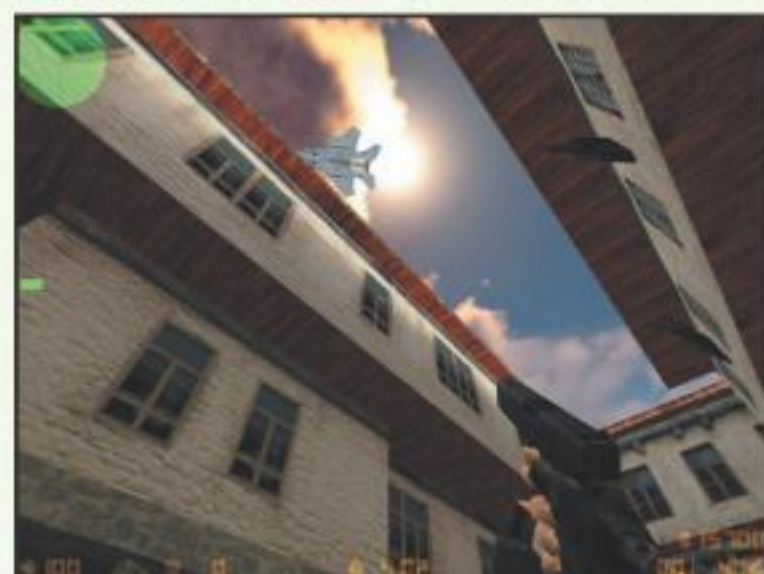
DE_Torn



На небе высоко над картой можно обнаружить плоский спрайт самолета. Спрашиваете, для чего он здесь? Отвечаем.



Присоединяйтесь к террористам и в самом начале уровня идите в направлении двери, которую видно на расположенном чуть ниже скриншоте.



Подойдя к двери, вы приведете в действие специальный триггер, после чего над уровнем пролетят самолеты и разбомбят одно из зданий.

True Crime: Streets of LA

Уличная реклама



Обратите внимание на рекламный щит, расположенный рядом с ателье татуировок. На нем написано, что уже в 2005 году мы сможем увидеть фильм, снятый по мотивам этой

Читательские пасхалки

За прошедший месяц вы прислали столько интересных секретов, что мы прямо-таки разрывались от желания поставить их все. После долгих и мучительных раздумий нами было отобрано пять безоговорочно лучших пасхалок. Вот их авторы:

1. Дмирий Панов aka Sting (sting@telecom.ozersk.ru)
2. Николай “Shotgun” Новицкий (shotgunnick@rambler.ru)
3. Панин Павел aka Dr.Zlo (Admiral38@yandex.ru)
4. Взацкий Евгений aka Нор (Nor2003@yandex.ru)
5. Беседин Евгений (jackbesed@mtu-net.ru)

Все пятеро победителей получают роскошные призы — коробочные версии одного из главных претендентов на звание стратегии года **Warhammer 40000: Dawn of War**. Призы любезно предоставила компания “Руссобит-М”.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Дорогие читатели! С момента первой публикации “Читательских пасхалок” на нас обрушился прямо-таки град писем с самыми различными easter eggs. Причем, в основном, приходят очень интересные, ранее не опубликованные на страницах “Мании” секреты.

Если вам известен какой-либо секрет —

пасхалка, хинт, прикол — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR и шлите нам по адресу kodex@igromania.ru. Описание самой пасхалки лучше давать непосредственно в теле письма.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем его на страницах “КОДекса” и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Если вы пришлете свою фотографию (достаточно большую и хорошего качества; желательно в формате **jpg**), мы непременно опубликуем и ее. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно *пожалуйста*: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-12) дубликатов одного и того же письма — этим вы только снижаете свои шансы попасть на эти страниц.

Кстати, можете вкладывать в письма и свои фотографии (желательно покрупнее и в хорошем качестве) — пусть о вас узнает вся страна.



игры. Рекламу аналогичного содержания также можно заметить и на некоторых лавках возле автобусных остановок.

На другом щите есть реклама саундтрека игры, который, кстати, уже можно найти в продаже. Саундтрек у True Crime, надо заметить, весьма недурной.

Подкол в адрес Rockstar

Еще один щит украшает реклама клоунских трусов Jock-Straps. Логотип фирмы-производителя этих трусов напоминает эмблему Rockstar — разработчика Manhunt и всей серии Grand Theft Auto, на которую как раз и равнялись авторы True Crime.

Ground Control 2: Operation Exodus



В седьмой миссии за NSA найдите неподалеку от восточной Landing Zone несколько построек. Поищите там здание цилиндрической формы (рядом с дозорной башней) и, изловчившись, залетите камерой прямо внутрь него. На внутренней стороне стены этого здания есть фотографии трех девушек — жен или подруг разработчиков.

Дмирий Панов aka Sting (sting@telecom.azersk.ru)

Need for Speed Underground



В Need for Speed Underground часто встречаются рекламные щиты с надписью "Electronic Arts Black Box". Это, как несложно догадаться, название компании-разработчика игры.

Панин Павел aka Dr.Zlo (Admiral38@yandex.ru)

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

В шестой главе третьей части есть забавный плакат. Надпись на нем гласит: "Присни! Ты в компьютерной игре". Ну как тут не вспомнить первую часть, где Макс, разгуливая в своих собственных ночных кошмарах, называл себя героем комикса...



Взацкий Евгений aka Нор (Nor2003@yandex.ru)

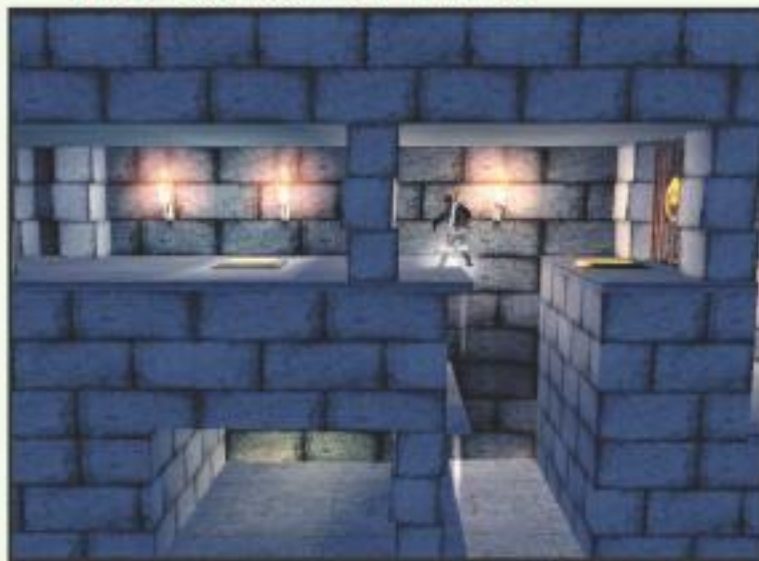
Painkiller



Эта пасхалка находится на третьем уровне третьей главы (военная база). После того как грузовик скатится по склону и пробьет ворота, нужно спуститься вниз и перед грузовиком свернуть налево. Там путь будет перегорожен контейнером, на боку которого можно увидеть флаг Польши, надпись "People Can Fry" и несколько номеров телефонов.

Беседин Евгений (jackbesed@mtu-net.ru)

Prince of Persia: The Sands of Time



При старте новой игры зажмите клавишу X и быстро нажмите следующие клавиши: пробел, Л, К, М, Е, С, Е, пробел, Л, К, М, С. После этого откроется секретный уровень, подозрительно напоминающий первый уровень классического Prince of Persia (это тот самый уровень, где надо взять меч). Там же есть зал с фотографией разработчиков.

Николай "Shotgun" Новицкий (shotgun-nick@rambler.ru)

- "Стандартные коды", "Игровые ресурсы", Easter Eggs (Silent Hill 4) — Александр Опальский.
- Easter Eggs (Counter-Strike, True Crime: Streets of Los Angeles) — Евгений Колпаков.
- Общее руководство геймхакерской деятельностью — Игорь Варнавский.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но обычно при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение.

Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

В корневом каталоге игры лежат архивы с основными ресурсами — звуками, картами, объектами и текстурами к ним. Они имеют непонятное расширение **abz**, но открываются стандартным WinZip.

<Каталог игры>\Bin — основная папка игры. Здесь находится запускающий exe-шник и игровые dll'ки, а также лог дебаггера.

<Каталог игры>\Bin\Ogg — сюда можно выложить свою музыку в формате ogg.

<Каталог игры>\Controls — раскладки клавиатуры и профили других контроллеров.

<Каталог игры>\Fonts — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Livingsword\AccessMaps — игровые карты, помимо тех, которые были в архиве.

<Каталог игры>\Livingsword\Animations — игровая анимация.

<Каталог игры>\Livingsword\Behavior — конфигурации AI различных игровых персонажей.

<Каталог игры>\Livingsword\Characters — характеристики игровых персонажей.

<Каталог игры>\Livingsword\Effects — текстуры и логика игровых эффектов.

<Каталог игры>\Livingsword\Fonts — еще немного шрифтов.

<Каталог игры>\Livingsword\Gameplay — характеристики и логики.

<Каталог игры>\Livingsword\Sound — игровая музыка и озвучка игровых брифингов.

<Каталог игры>\Livingsword\Textfiles — тексты реплик персонажей и помощи.

<Каталог игры>\Livingsword\Weapons — файлы конфигурации оружия.

<Каталог игры>\Players — ваши профили.

<Каталог игры>\Savegame — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\Scripts — игровые скрипты.

<Каталог игры>\Sounds — еще одна папка со звуками, на этот раз — звуки из меню.

<Каталог игры>\Temp — здесь появляются временные игровые файлы. Тут же хранится и история консольных команд.

Conflict: Vietnam

В корневом каталоге игры есть три файла — схема уровней, dll'ка с конфигурацией и архив с ресурсами. К сожалению, открыть последний не представляется возможным.

<Каталог игры>\Data\Fmv — игровые видеотекстуры, формат — **bik**.

<Каталог игры>\Data\Sound — папка с игровыми звуками и диалогами. Чтобы получить файлы, директорию нужно просканировать программой Gameaudioplayer.

Silent Hill 4: The Room

В корневой директории игры лежат файлы конфигурации игры и программа проверки совместимости вашего оборудования. Кроме того, здесь же находится файл игровой помощи и лог установки.

<Каталог игры>\Movie — игровые видеотекстуры в формате **pac**.

<Каталог игры>\Save — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\Sound — архивы с игровыми звуками, формат **pac**. Лучше всего просканировать Gameaudioplayer'ом.

Петр Тюленев, Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

DUNGEONS & DRAGONS



Если вы следите за миром "Подземелий и драконов", то наверняка помните книгу **Draconomicon**, вышедшую почти год назад. Эта энциклопедия, изданная в коллекционном качестве, была целиком и полностью посвящена драконам — всем аспектам их существования в рамках самой популярной в мире ролевой игры. В октябре линейка подобных "видовых" bestiaries продолжилась книгой **Libris Mortis: The Book of Undead**. Всевозможные немертвые и неупокоенные — от коварных духов до безмозглых зомби — давно и прочно обосновались в ночных кошмарах и страшных историях всего человечества, не говоря уже об игроках в D&D. **Libris Mortis** систематизирует все знания о них и подробно описывает в игровых терминах и параметрах. Мастера получили подробные инструкции по созданию и модификации немертвых, а также по правильному введению их в приключения и кампании. Игроки же узнают, как наилучшим образом этих самых немертвых порубать в капусту и прочие овощи, равно как и о способах сопротивления противника этому самому порубанию. Новые варианты правил, навыки, заклинания, престиж-классы и, разумеется, чудовища — в 192-страничном руководстве за авторством Энди Коллинза и Брюса Корделла. Просят за богато иллюстрированную книгу относительно немного — стандартные 30 североамериканских долларов.

ВАРГЕЙМЫ

WAR OF THE RING

В очередной раз прибыло полку военных игр с миниатюрами, посвященных "Властели-



ну колец". Мы уже познакомились с классическим варгеймом от **Games Workshop** (LotR Battlegame), повертели в руках пластиковые фигурки от **Sabetooth Games** (LotR Tradeable Miniatures Games), а теперь сможем разложить на столе боксовый варгейм от Fantasy Flight Games. Надо сказать, что тема "Властелина колец" для FFG не в новинку — уже несколько лет выходят традиционные настолки-приключения *The Hobbit*, *Lord of the Rings* с расширениями *Sauron*, *Friends & Foes*, но за варгейм издательство взялось впервые. В результате получилась громадная коробка с двумя сотнями пластиковых ми-



ниатюр, сотней карточек, большой картой Средиземья, полутора сотнями жетонов, двумя десятками кубиков и 24-страничной книгой правил.

Игроков обычно двое — один за Свободные народы и один за Тень, однако один из вариантов правил допускает игру для 3 или 4 участников. Масштаб действий потрясающе широк: войной будет охвачено все Средиземье, включая места, о которых Толкиен упомянул одной строчкой, а помимо политики и стратегии игрокам предстоит следить за продвижением Братства и самого Кольца, которые способны серьезно повернуть ход войны. На мой взгляд, такой размах не только потрясает, но и удручает: за всем происходящим не уследишь и в четыре глаза, так что игра рано или поздно либо превратится в многодневную батальную кампанию, либо потребует серьезного упрощения. Так что, прежде чем выкладывать за коробку 60 долларов, попробуйте дочитать до конца бесплатный файл с правилами.

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ
КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

MAGIC THE GATHERING

Единственный серьезный турнир, за вычетом Чемпионата Мира, состоявшийся в сентябре, был **Grand Prix Rimini**; формат турнира — *Mirrodin Block Constructed*. Победителем стал Domingo Ottati (*U/G control*), второе место досталось Florian Pils (*Tooth&Nail*). Остальные колоды топ 8 — еще один *U/G control*, *RG* и фаворит сезона, представленный в четырех экземплярах, — *Affinity*. Пожалуй, это первый на моей памяти европейский Grand Prix, в котором до топ 8



не добралось ни одного именитого игрока. Похоже, после самого главного турнира года многие решили взять тайм-аут.

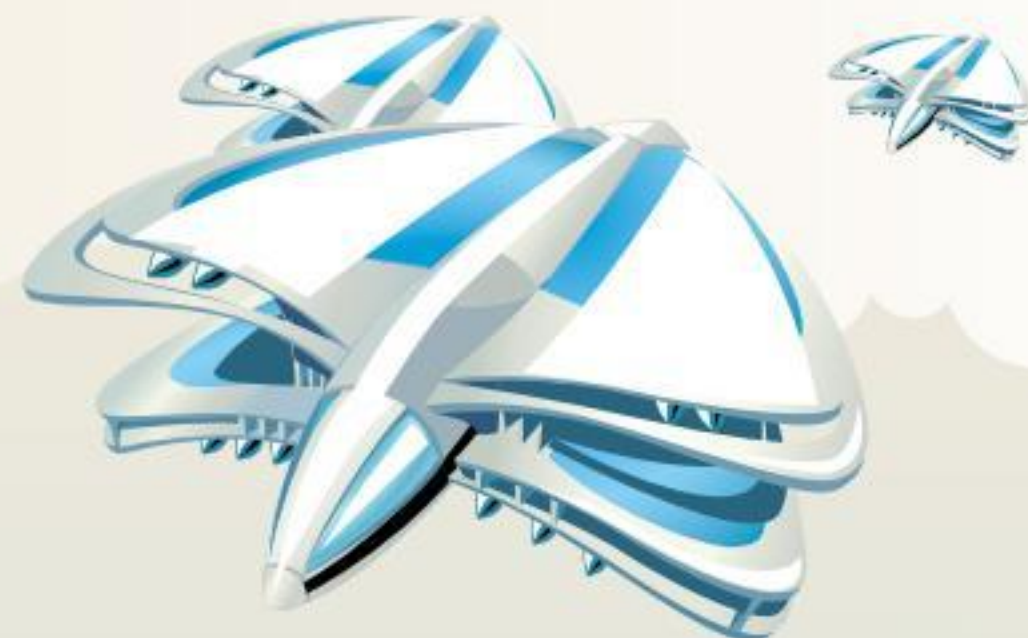
Самым главным магическим событием второй половины сентября как для профессионалов, так и для любителей стал выход нового сета **Champions of Kamigawa**.



Пререлиз прошел по всему миру 18-19 сентября, собрав десятки тысяч новичков и ветеранов.

Сетевые маги замерли в ожидании: 25 октября в магазин **Magic Online** поступит **Champions of Kamigawa**. Сет сразу же станет доступным для всех *constructed*-форматов. А с 28 октября по 2 ноября пройдут онлайн-релизы этого сета.





КАРТИНКИ И МЕЛОДИИ

ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС, БИ ЛАЙН GSM И МЕГАФОН

МУЗЫКА ИЗ МУЛЬТФИЛЬМОВ	Siemens	Nokia	Полифония
Ничего на свете лучше нету м/ф "Бременские музыканты" / Г.Гладков	16202496	46202497	76206165
Говорят, мы бляки-буки м/ф "Бременские музыканты" / Г.Гладков	16202452	46202488	-
От улыбки м/ф "Крошка енот" / В. Шаинский	16202451	46202512	-
Песенка бандитов / м/ф "Приключения капитана Врунгеля" / Г.Фиртич	16208115	46208116	76204627
Пусть бегут неуклюже м/ф "Чебурашка" / В. Шаинский	16202457	46202501	-
Следствие ведут колобки песня из одноименного м/ф / Г.Гладков	16204488	46204489	76204487
Пластилиновая ворона песня из одноименного м/ф / Г.Гладков	16202515	46202516	-

МУЗЫКА ИЗ КИНОФИЛЬМОВ	Siemens	Nokia	Полифония
Мобильник (из к/ф "Бумер") С. Шнуров / С. Шнуров	16202091	46202212	76203769
Привет Морриконе С. Шнуров / С. Шнуров	16204639	46204640	76203770
Главная тема к к.ф. "Бригада" А. Шелыгин	16201154	46201098	76202252
Наша служба и опасна и трудна М. Минков	16201747	46201710	76201290
Goldfinger (James Bond) тема к одноименному кинофильму	16203209	46203210	76204054
Star Wars тема к одноименному кинофильму	16205335	46205336	76205328
Godfather ("Крёстный отец") тема к одноименному кинофильму	16206249	46206250	76204461
Pulp Fiction ("Криминальное чтиво") тема к одноименному кинофильму	16201139	46201122	76201281
Pink panther тема к одноименному мультфильму	16201021	46200967	76201328

РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
Reflex Может быть показалось / В.Тюрин	16206479	46205480	76205481
А.Губин Девушки, как звезды / А.Губин	16202106	46202226	76206767
DJ Грув Служебный роман-2 / А.Петров / DJ Грув	16206151	46208152	76208153
Блестящие Апельсиновый рай / А.Грозный	16204653	46204654	76204630
В.Меладзе и Виа Гра Притяженья больше нет / К.Меладзе	16204847	46204848	76204836
В.Меладзе и Виа Гра Океан и три реки / К.Меладзе	16203501	46203500	76204831
Виа Гра Не оставляй меня, любимый / К.Меладзе	16201167	46201085	76201271
Виа Гра Биология (ремикс) / К.Меладзе	16207055	46207056	76207057
Верка Сердючка А я только с мороза / А.Данилко	16204987	46204988	76206758
Верка Сердючка Все будет хорошо / А.Данилко	16202119	46202238	76205105
Верка Сердючка Гоп, гоп, а я танцую / А.Данилко	16202118	46202237	76204950
Верка Сердючка Чита Дрита / А.Данилко	16204943	46204944	76204947
Глюк:)за и Верка Сердючка Женхиха хотела / М.Фадеев	16205107	46205108	76205103
Глюк:)за Ой, ой / М. Фадеев	16205445	46205446	76205447
Глюк:)за Невеста / М. Фадеев	16202108	46202228	76206768
Гости из будущего Люби меня по-французски / Ю. Усачев	16200901	46200879	76208463
Дискотека Авария Disco Superstar / А. Рыжов	16201159	46201107	76201277
Дискотека Авария Х.Х.Х.И.Р.Н.Р. / А. Рыжов	16201160	46201108	76201278
Елена Темникова Тайна / Д. Ковальский	16208300	46208301	76208302
Звери Южная ночь / Р. Билык	16207049	46207050	76207051
Звери Всё, что касается / Р. Билык	16208109	46208110	76204989
И.Дубцова Я за ним (О нем) / И.Дубцова	16205212	46205213	76205220

РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
Катя Лель Муси-Пуси / М.Фадеев	16204609	46204610	76204462
Катя Лель Мой мармеладный / М.Фадеев	16202095	46202218	-
Ираклий Пирцхалава Лондон - Париж / М.Фадеев	16205074	46205075	76205073
М.Хлебникова За туман / М.Хлебникова	16208483	46208484	76208485
Л. Агутин Граница / Л. Агутин	16202049	46202249	76208157
Н.Расторгуев, С.Безруков Березы / И.Матвиенко	16205146	46205147	76205088
Пропаганда Quanto Costa (припев) / В. Воронина	16205451	46205452	76205457
Пропаганда Я-Яблоко ела / В. Воронина	16203893	46203894	76203794
Сплин Романс / А. Васильев	16205289	46205290	76205288
Серёга Чёрный Бумер / С.Пархоменко	16205586	46205587	76205688
Уматурман Ночной Дозор (куплет) / В. Кривостовский	16206435	46206436	76206434
Уматурман Ночной Дозор (припев) / В. Кривостовский	16206437	46206457	76206436
Уматурман Православия / В. Кривостовский	16205458	46205459	76205460
Фабрика Лелик / И.Матвиенко	16204647	46204648	76204632

ЗАРУБЕЖНЫЙ РОК	Siemens	Nokia	Полифония
Metallica Master Of Puppets	16207771	46207772	76205612
Metallica Nothing Else Matters	16207775	46207776	76205615
Modern Talking Cherry lady	16201016	46200993	76204052
Scorpions Still loving you	16203985	46203986	76203987
Scorpions Wind of change	16203993	46203994	76203995

РУССКИЙ РОК И ПОП-РОК	Siemens	Nokia	Полифония
КИНО Звезда по имени солнце / В. Цой	16201158	46201106	76201286
Король и Шут Прыгу со скалы / М. Горшенев	16202092	46202215	76208563
Наутилус Помпилиус Гудбай, Америка! / В. Бутусов	16200915	46200870	77107060
Земфира Ариаднина / З. Рамазанова	16200911	46200862	76204571
Земфира Искала / З. Рамазанова	16200885	46200873	76204570
Земфира Небомореоблака / З. Рамазанова	16205109	46205110	76205104
Ленинград www / С. Шнуров	16201149	46201099	76201288
Ленинград Менеджер / С. Шнуров	16203888	46203889	76203880
Ночные снайперы Катастрофически / Д. Арбенкина	16202550	46202574	76206759
Алиса Красное на чёрном / К. Кинчев	16202654	46202578	76208120

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
A-HA Lifelines	16205663	46205664	76205620
O-Zone (Haiducii) Dragostea Din Tea	16205228	46205229	76205227
Madonna American life	16205236	46205237	76205238
Moby Why does my heart feel so bad	16201168	46201087	76201322
Moby Natural blues	16203026	46203025	76204444
Eagles Hotel California	16201136	46201119	76201309
Tarkan Dudu Dudu	16205029	46205030	76208755
Shaggy Boombastic	16205421	46205422	76205423

Nokia логотипы 72x14

36207911	36200430	36200435	36200437	36200474
36200475	36200476	36200477	36200001	36200004
36200006	36200011	36204308	36203825	36209149
36204240	36206764	36203394	36204026	36200755
36200701	36200707	36200718	36204687	36207575
36203813	36203817	36203821	36200711	36200183
36202519	36202523	36206551	36207623	36200438

Siemens логотипы 101x29

06202783	06202152	06202153	06202286	06202289
06200456	06200461	06200463	06200464	06200039
06202301	06208890	06209012	06203107	06203110
06203382	06203800	06203863	06203482	06207878
06208867	06209006	06209121	06209137	06209145
06203872	06208806	06208994	06203816	06203820
06203824	06200221	06202303	06202304	06202305

Цветные картинки

86209237	86209232	86209243	86209240	86209234
86206693	86206696	86206705	86206711	86206619
86205119	86205129	86205194	86206967	86206969
86206991	86207016	86207957	86207959	86208064
86208083	86208085	86209252	86209249	86209247

Загрузка картинок: Nokia (2100, 2300, 3100, 3200, 3210, 3230, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3550, 3610, 3650, 5100, 5110, 5130, 5210, 5250, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6230, 6250, 6310, 6330, 6350, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8900, 8910, 8910, 9110, 9110, 9210, 9210), Samsung (N800, N800, C100, T100, V200), Siemens (A50, A52, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M50, M52, M55, M56, M58, S45, S46, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S100, S101, S102, S103, S104, S105, S106, S107, S108, S109, S110, S111, S112, S113, S114, S115, S116, S117, S118, S119, S120, S121, S122, S123, S124, S125, S126, S127, S128, S129, S130, S131, S132, S133, S134, S135, S136, S137, S138, S139, S140, S141, S142, S143, S144, S145, S146, S147, S148, S149, S150, S151, S152, S153, S154, S155, S156, S157, S158, S159, S160, S161, S162, S163, S164, S165, S166, S167, S168, S169, S170, S171, S172, S173, S174, S175, S176, S177, S178, S179, S180, S181, S182, S183, S184, S185, S186, S187, S188, S189, S190, S191, S192, S193, S194, S195, S196, S197, S198, S199, S200, S201, S202, S203, S204, S205, S206, S207, S208, S209, S210, S211, S212, S213, S214, S215, S216, S217, S218, S219, S220, S221, S222, S223, S224, S225, S226, S227, S228, S229, S230, S231, S232, S233, S234, S235, S236, S237, S238, S239, S240, S241, S242, S243, S244, S245, S246, S247, S248, S249, S250, S251, S252, S253, S254, S255, S256, S257, S258, S259, S260, S261, S262, S263, S264, S265, S266, S267, S268, S269, S270, S271, S272, S273, S274, S275, S276, S277, S278, S279, S280, S281, S282, S283, S284, S285, S286, S287, S288, S289, S290, S291, S292, S293, S294, S295, S296, S297, S298, S299, S300, S301, S302, S303, S304, S305, S306, S307, S308, S309, S310, S311, S312, S313, S314, S315, S316, S317, S318, S319, S320, S321, S322, S323, S324, S325, S326, S327, S328, S329, S330, S331, S332, S333, S334, S335, S336, S337, S338, S339, S340, S341, S342, S343, S344, S345, S346, S347, S348, S349, S350, S351, S352, S353, S354, S355, S356, S357, S358, S359, S360, S361, S362, S363, S364, S365, S366, S367, S368, S369, S370, S371, S372, S373, S374, S375, S376, S377, S378, S379, S380, S381, S382, S383, S384, S385, S386, S387, S388, S389, S390, S391, S392, S393, S394, S395, S396, S397, S398, S399, S400, S401, S402, S403, S404, S405, S406, S407, S408, S409, S410, S411, S412, S413, S414, S415, S416, S417, S418, S419, S420, S421, S422, S423, S424, S425, S426, S427, S428, S429, S430, S431, S432, S433, S434, S435, S436, S437, S438, S439, S440, S441, S442, S443, S444, S445, S446, S447, S448, S449, S450, S451, S452, S453, S454, S455, S456, S457, S458, S459, S460, S461, S462, S463, S464, S465, S466, S467, S468, S469, S470, S471, S472, S473, S474, S475, S476, S477, S478, S479, S480, S481, S482, S483, S484, S485, S486, S487, S488, S489, S490, S491, S492, S493, S494, S495, S496, S497, S498, S499, S500, S501, S502, S503, S504, S505, S506, S507, S508, S509, S510, S511, S512, S513, S514, S515, S516, S517, S518, S519, S520, S521, S522, S523, S524, S525, S526, S527, S528, S529, S530, S531, S532, S533, S534, S535, S536, S537, S538, S539, S540, S541, S542, S543, S544, S545, S546, S547, S548, S549, S550, S551, S552, S553, S554, S555, S556, S557, S558, S559, S560, S561, S562, S563, S564, S565, S566, S567, S568, S569, S570, S571, S572, S573, S574, S575, S576, S577, S578, S579, S580, S581, S582, S583, S584, S585, S586, S587, S588, S589, S590, S591, S592, S593, S594, S595, S596, S597, S598, S599, S600, S601, S602, S603, S604, S605, S606, S607, S608, S609, S610, S611, S612, S613, S614, S615, S616, S617, S618, S619, S620, S621, S622, S623, S624, S625



БЕРСЕРК: НАШЕСТВИЕ ТЬМЫ

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Издатель: Мир Фэнтези ■ Сайт: www.berserk.ru ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 30 минут ■ Язык игры: русский

Продолжает развиваться первая отечественная ККИ в жанре фэнтези — «Берсерк». Это осенью вышло первое полноценное расширение игры — второй сет «Нашествие тьмы». «Нашествие тьмы» — это более сотни новых существ всех пяти стихий, а также почти революционное введение новых типов карт, новая редакция правил, новые стартовый и дополнительные наборы.

И, кроме того, новый кусочек вселенной игры — мира под названием Лаар. За время, прошедшее с выхода первого сета игры, «Война стихий», нанесенные Катаклизмом раны потихоньку затягиваются. Горы и равнины, леса и болота — все стихии накапливают свою индивидуальность и становятся все менее похожими друг на друга. Башня Тул-Багар, где, по слухам, хранится спасение Лаара, все еще находится под властью Тьмы, но уже родился герой, способный эту Тьму разогнать. Имя ему — Хигарт, но ни одну из стихий он не выбрал еще себе в союзники. И перед лицом нашествия Тьмы начинается состязание за право выступить под началом Хигарта против общего врага.

Если в «Войне стихий» и допсете «Эквилибриум» все карточки были равноправными бойцами, то «Нашествие Тьмы» принесло в игру местности и артефакты. Местностей пока пять: по одной на каждую стихию, включая Тьму. На этапе расстановки войск вы выкладываете местность рядом с игровым полем, после чего она «работает» на протяжении всей битвы. У местности два эффекта: один «статичный», действующий постоянно, и «одноразовый», который вы можете использовать раз в ход. Поскольку местность действует только на существ соответствующей стихии, эффективнее всего она будет работать в моноколодах. Нечто среднее между бойцами и местностями представляют собой артефакты. Они не могут двигаться и сражаться, однако находятся на поле боя, и противник может при желании уничтожить их. Артефакты несколько более узконаправленны, обычно они поддерживают не всю стихию целиком, а определенную игровую стратегию.

Выделяются из стройных рядов бойцов и две карты героев. Это нейтральный Хигарт, надежда Лаара, и его главный противник, глава армии Тьмы Разр. Пока герои действуют



как довольно сильные и уникальные бойцы, однако в будущих сетах у них могут появиться оружие, доспехи и другие карты поддержки.

Что же касается основной массы карт второго сета, то здесь девизом стала комбинационность. Причем сильные комбинации получаются как между картами «Нашествия Тьмы», так и с бойцами из первого и дополнительного сетов. Например, «Разбойничий Атаман» вызывает из колоды «Лесных разбойников», а «Ур-Вайл» удешевляет «Вайлов» и дает им бонусы. Впервые появляются существа, состоящие из нескольких карт — «Лидворм» и «Кракен». Чем больше «Лидвормов» вы выставите на поле, тем дешевле и сильнее они будут — фактически это один большой червь. «Кракен» же уникален, зато дополняется дешевыми щупальцами — их можно «забросить» на любую точку поля боя. Заслуживают упоминания первый полноценный дракон, универсальный защитник «Живая стена», возрождающийся «Феникс», способный нести на себе несколько симбионтов «Левиафан».

Разумеется, все эти нововведения потребовали выхода новой редакции правил. В ее составлении приняли участие не только авторы игры, но и два десятка лучших игроков в «Берсерк». Правила жестко упорядочены и теперь будут вызывать куда меньше вопросов, чем первая их редакция. Новички же теперь смогут приобрести обучающий набор с упрощенными правилами.

В «Нашествии Тьмы» 105 карт: по 18 — болот, лесов, гор и равнин, 13 нейтральных и 20 — Тьмы. В единственный 30-карточный статер входят по 5 карт каждой из стихий и 5 нейтральных карт. Бустера останутся семикарточными. Все редкие и ультраредкие карты (50 штук) будут выпущены и в фольгированном (фойловом) варианте.

Петр Тюленев



Геймплей	★★★★★☆☆ (7)
Игровой мир	★★★★★☆☆ (8)
Художественный дизайн	★★★★★☆☆ (8)
Качество изготовления	★★★★★☆☆ (8)
Оригинальность	★★★★★☆☆ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★☆☆ 8

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

MAGIC THE GATHERING: CHAMPIONS OF KAMIGAWA

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Издатель/распространитель: Wizards of the Coast/Саргона ■ Сайт: www.sargona.ru ■
Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 30 минут ■ Язык игры: английский

Задолго до появления планеты Мирродин на другом конце вселенной существовал мир Камигава. И в этом мире шла война. Война духов и людей. Гоблины акки бежали от злого ледяного духа. Благородный самурай во время сна был атакован группой причудливых созданий. Студенты Школы магии Минамо постоянно отражали атаки странных существ, материализующихся из глубин Великого Водопада. Война с Миром Духов началась!

18-19 сентября случилось знаменательное для всех любителей **Magic: the Gathering** событие — пререлиз нового сета, известного в народе как **Champions of Kamigawa**. Событие было ожидаемо, и дату его опытные люди могли предсказать еще год назад с точностью до недели. «Чемпионы» — первый и самый большой сет нового блока, в нем 306 карт, большая часть из которых никогда не издавалась ранее. Следующие два сета будут состоять из 165 карт и выйдут в феврале и мае 2005 года. Как всегда, новый сет представляет игрокам новые механики, новые стратегии и новые идеи для всех форматов. Но об этом позже — пока изучим художественную составляющую мира Камигавы.

Почти целое десятилетие магическая жизнь развивалась на планете Доминария. Начиная от времен далекого Трана, через великую Войну Братьев и Ледниковый Период мир катился к своему Апокалипсису. И даже после глобального конца света и планетарного изничтожения всех героев читателям вновь досталась Доминария. Точнее, ее далекий континент — Отариа, который все мы имели счастье лицезреть во времена блоков **Odyssey** и **Onslaught**.

Но компания **Wizards of the Coast** не зря ест свой хлеб! Еще на этапе разработки Мирродина ими было принято решение — каждый новый магический блок должен существовать в новом мире. Камигава — это второй мир, порожденный такой политикой.

Основным мотивом новой планеты стал сказочный восточный восток. Причем в первую очередь — Япония. Самое интересное, что блок разрабатывался и для самих японцев — ведь азиатский магический рынок нынче самый перспективный. Для чего штудировались



сборники легенд, историческая литература и даже был задействован самый настоящий японский художник, дабы направить буйную фантазию команды разработчиков в нужное русло. В итоге получилось самурайское фэнтези с вкраплениями японских мистическо-сказочных мотивов. Нечто подобное, хоть и в менее концентрированном виде, любителям ККИ уже приходилось встречать в **Legend of the Five Rings**, а ролевику в знаменитом гигаковском **Oriental Adventures**. Иллюстративный ряд нового сета может нравиться или вызывать стойкое чувство отвращения, но, в любом случае, это очень оригинальное фэнтези.

Еще одной особенностью мира стало обилие легенд, не встречавшееся со времен **Arabian Nights**. Легенды теперь не только среди редких, но даже и среди необычных карт. Надо отметить, что если в приснопамятном сете **Legends** процесс легендаризации карт терял всякое подобие формы и содержания, порождая бесчисленное число абсолютно неиграбельных карт, годных только для коллекционных альбомов, то в **Champions of Kamigawa** все более-менее в рамках. В **Limited** почти все легенды найдут свое применение, да и **constructed** получит свою порцию карт с этим подтипом.

«Чемпионы» — это сет, который будет во многом определять судьбу **Standard Constructed** в ближайшие два года. И действительно, в нем довольно много перспективных карт, некоторые из которых даже достойны статуса колодообразующих. Однако пока железная тень Мирродина и его порождения **Affinity** на горизонте, влияние новых карт будет весьма скромным. Что же до **Limited**-формата, то любой новый сет интересен, если он достаточно сбалансирован и не слишком прост в игре. Этим критериям «Чемпионы» вполне удовлетворяют. А еще Брайан Дэвид-Маршал в своей статье «10 причин пойти на пререлиз» описал первую причину как «Теперь вы можете оставить весь артефакт-ремувал в сайдборде!». Так что приступайте к знакомству с новыми картами, и поскорее.

Более подробный обзор **Champions of Kamigawa**, полный спойлер и FAQ, а также все картинки вы сможете найти на компактe.

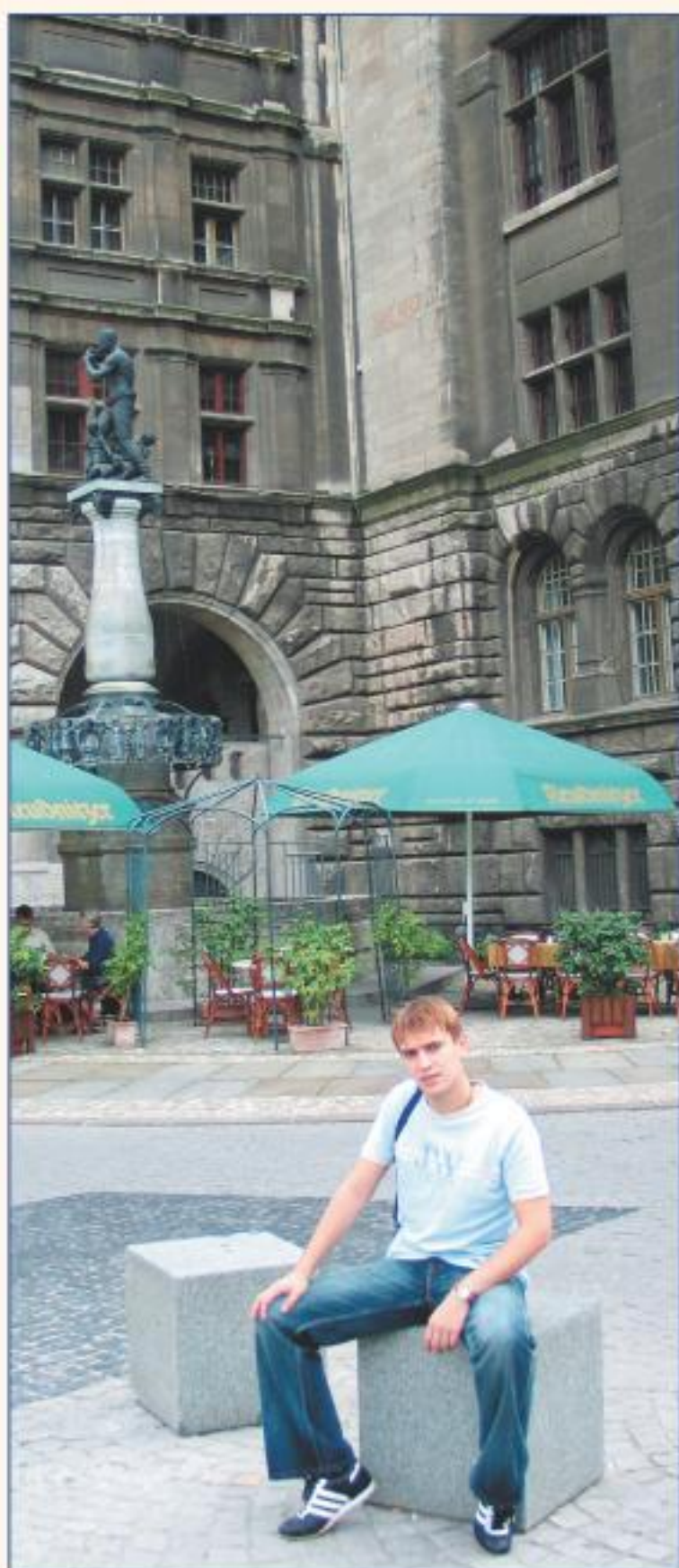
Антон Курин

Геймплей	★★★★★★★ (9)
Игровой мир	★★★★★★★ (8)
Художественный дизайн	★★★★★★★ (7)
Качество изготовления	★★★★★★★ (10)
Оригинальность	★★★★★★★ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★ 9

НАШИ ПОЗДРАВЛЕНИЯ!

Редакция «Игромании» поздравляет своего постоянного автора Антона Курина с победой на Московском «пререлизном» турнире по **Magic: The Gathering**, который был посвящен дебюту нового сета **Champions of Kamigawa**!





АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

Как и обещал в прошлом выпуске "Почты" Олег наш Ставицкий, у рубрики периодически станет меняться ведущий, и каждый раз им будет кто-то из сотрудников редакции. В каком порядке и последовательности дорогим редакторам предстоит вставать у руля "Почты" — пока что секрет даже для нас. Но, так уж выпал жребий, сегодня отвечать на ваши вопросы предстоит мне. Так как я в свободное от разбора ваших писем время работаю главным редактором журнала "Игромания" (а, так уж повелось, словосочетание "главный редактор" у большинства людей почему-то ассоциируется с чем-то до безобразия серьезным), то в нынешней "Почте" мы обсудим многие весьма важные и даже местами серьезные вопросы. Начнем же мы с главного письма номера и самой, наверное, животрепещущей темы.

ПИСЬМО НОМЕРА

ГЕЙМЕР И ДЕВУШКА

Я поставлю жирную точку в данном споре. Сегодня я объясню всем читателям "Мании" почему сочетание "геймер и девушка" это не реально. Сразу же оговорюсь, что для примера я беру геймера неработающего, а скорее малозарабатывающего, то есть учащегося школ и институтов.

Итак. Прошерстив большое количество интернет-служб знакомств, да и собственные наблюдения кое-какие имеются, я выяснил, что сегодня девушка, допустим, 17 лет

ищет 25-летнего богача, с машиной, квартирой и стабильным заработком. Никакую 17-летнюю красавицу не заинтересует бедный студент-геймер. Из-за этого произошла вообще ужасная вещь. Теперь 17-летние парни знакомятся с 14-15-летними, так как требование у них поменьше. Но все равно за кино заплати, за кафе заплати, за бильярд заплати. Денег у бедного студента на покупку новых игрушек, журналов и апгрейдов для компа попросту не остается. А комп без апгрейда — груда металлолома (народная мудрость).

Да и без новых игрушек и журналов геймер будет оторван от игрового мира. Все деньги будут уходить на девушку. Поэтому, он попросту перестанет быть геймером. К тому же любой девушке требуется воз внимания, поэтому придется ограничиваться 2 часами игры в день, а скорее еще меньше. Главная проблема заключается в том, что ВСЕ, ну или почти все (исключение лишь подтверждает правило) девушки слишком требовательны, и при чем требовательны к баблу. Извините меня, чашечка кофе стоит 25 рублей. А студенту, который подрабатывает, надо не только девушку содержать, но и есть, пить, покупать себе вещи.

Так что вся проблема в девушках. Они сегодня слишком требовательны, им не хватает простой прогулки, или посидеть дома вдвоем при свечах. Им интересно прежде всего бабло. А у геймера его просто нет, поэтому и с девушкой не может встречаться. Даже если 15-20-летний геймер будет тратить все деньги на девушек, во-первых он перестанет быть геймером, во-вторых попросту денег, скорее всего, окажется недостаточно. Уф, кажется все!

P.S. Спасибо за такой прекрасный журнал!

Rogradugi (rogradugi@yandex.ru)

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

Уважаемый Rogradugi! Вы, безусловно, коснулись сразу нескольких серьезных тем. Причем настолько серьезных, что мне, право, даже немного неуютно рассуждать о них на страницах журнала о компьютерных играх. Конечно, я могу сейчас сделать сложное лицо, вспомнить пару некогда прочитанных книжек о психологии взаимодействия полов, процитировать что-нибудь умное о возрастной мотивации — однако не вижу в этом ровным счетом никакого смысла.

В первую очередь — никак не могу согласиться с вами в том, что современные девушки

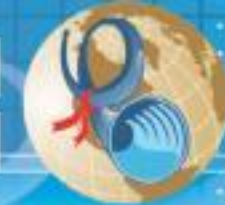
слишком требовательны, причем требовательны исключительно, как вы выражаетесь, "к баблу". Женщина (как это ни странно звучит для некоторых мужчин) все-таки тоже человек, и как у всякого человека, у нее, помимо вполне естественных желаний хорошо и вкусно кушать, красиво отдыхать и ходить на все самые свежие премьеры в ближайший кинотеатр, в голове есть еще такие понятия, как "ответственность", "понимание" и так далее. Неужели лучший друг откажется иметь с вами дело, если вдруг выяснит о вашем не слишком завидном финансовом положении? Вряд ли. Теперь, внимание, звучит главная мысль: с противоположным полом дела обстоят точно так же. Если какая-либо девушка вдруг откажется встречаться с вами только потому, что у вас "нет бабла", подумайте вот над чем: а нужна ли вам такая девушка? Лично мне — нет. Если вы интересны ей не как финансовый рог изобилия, а как человек, то, уж поверьте, она с радостью будет гулять с вами в парке, ездить в трамвае и ходить на романтический ужин с сосисками и гречкой в студенческую столовую. Главное, как ни банально это звучит, — вовсе не деньги, а уверенность в себе. Так что если при попытке познакомиться с семнадцатилетней, как вы говорите, красавицей в вашей голове будет постоянно крутиться мысль "я — бедный студент-геймер, который ей не нужен", поверьте, ничего хорошего из этого не выйдет.

Далее о времени, которого и на игры-то не хватает, не говоря уж о девушках. Тут скорее проблема не в том, что времени постоянно мало (на жизнь нам, по некоторым данным, вообще отведен какой-то мизерный срок), а в том, что многие с ним неправильно обращаются. Когда я, например, в студенческие годы плотно сидел на "игле" Ultima Online и проводил в королевстве Британния по пять-шесть часов в сутки, я, кроме виртуальных странствий, еще успевал учиться, работать и несколько раз в неделю видеться с девушкой. И никакого особого секрета в этом нет: просто попробуйте планировать ваше время. Скажем, с часу по семи — рубать монстров, с семи до восьми — учиться, с восьми и до утра — проводить время с девушкой. Попробуйте — ей-богу, это не так сложно, как кажется, но жизнь облегчает неимоверно.

Ну а если все совсем тяжело и вопрос встает исключительно как "или игры, или женщина", то можно вообще пойти на решительный шаг и... приобщить девушку к играм, объединив таким образом ваши общие интересы. Вопреки распространенному мнению о том, что девушки-геймеры — это некие абсолютно фантастические существа, встретить которых можно



Наш читатель по имени Александр (cibernik@list.ru) призывает всех срочно оформить подписку на небезызвестный журнал.



Сейчас вся страна болеет "Дозорами". Вот и Станислав Рассказов (stazar@rambler.ru) сделал соответствующую картинку.

примерно так же часто, как, например, увидеть йети или лох-несское чудовище, могу на личном примере сказать, что это совсем не так. Например, моя когдатошняя девушка была без ума от всевозможных квестов, недели просиживала за возведением мегаполисов в очередном Sim City и даже могла, позабыв о еде и отдыхе, сутки напролет рубиться в Max Payne 2. Так что подумайте, может быть, проблема не в том, что девушкам не нравятся игры, а в том, что мы недостаточно сильно их вовлекаем?

Подводя некий итог, скажу еще вот что: не стоит винить девушек во всех бедах и смертных грехах. Они, ей-богу, ни в чем не виноваты и, по большому счету, кроме пола и некоторых специфических привычек, от нас с вами ничем не отличаются. Ведь правда, девушки?

ПИСЬМО №1

ПОИГРАЛ И СХВАТИЛСЯ ЗА НОЖ

Здравствуй, уважаемая редакция журнала "Игромания"!

Пишу я вам по одной важной причине. Действительно ли жестокие игры действуют на людей со слабой психикой? Я имею в виду, что люди, поиграв в тот же Manhunt, пойдут убивать себе подобных, как, например, поступил Уорен Лебланк, который убил своего приятеля с помощью ножа и молотка. Или как тот случай, когда двое подростков (Вильям и Дшошуа), наигравшись в GTA, стреляли из винтовок по проезжающим автомобилям. Или же у этих личностей уже была врожденная жестокость и игра тут ни при чем? Может, эти люди и так бы пошли убивать? Без всяких игр?! Или же действительно игроделы и являются центром вселенского зла?

Особенно меня удивляет, что чаще всего все это происходит именно в США! Почему именно у них? Почему не у нас? В стране, в которой любую игру (даже тот же Manhunt) можно купить задолго до своего совершеннолетия! В стране, в которой нет никаких законов относительно игр!

Почему же наши люди не выходят из своих квартир с целью "симулировать игру в реальной жизни"? Может, потому, что у нас живут психически уравновешенные люди, а у них нет?

Скорей всего именно так...

С уважением, Кутузов Евгений (г. Санкт-Петербург)

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

О том, порождают ли игры насилие, до меня не говорил разве только ленивый. Поэтому вот что скажу я: на сегодняшний день не существует ни одного медицинского подтверждения тому, что после игр у кого-то появилась тяга разбойничать, убивать или каким-либо иным образом демонстрировать окружающим свою темную сторону силы.

Что же касается некоторых известных случаев, когда игры якобы подвигли кого-то на убийства, тут надо поговорить особо. Как вы совершенно правильно заметили, большинство таких историй случается именно в США. Спешу вас уверить, что американцы — ничуть не менее психически уравновешенны, чем жители нашей большой страны. Другое дело, что в России большинство всевозможных членовредительств начинается с "напился, схватился за нож...", а у них, как у нации, несомненно менее пьющей и более технически развитой, "напился" иногда превращается в "посмотрел телевизор, схватился за револьвер" или "поиграл в GTA, схватился за винтовку...". Также очень важно не забывать, что в той же Америке отлично развита судебная система, и в США принято искать и наказывать виноватых, даже если речь идет о самых мелких проступках. Другое дело, что иногда подобная система доходит до абсурда, и в американском законодательстве появляются прецеденты, когда, скажем, молодая женщина выигрывает суд у богатейшего автомобильного концерна только потому, что последний в своей рекламе нового автомобиля забыл предупредить, что перед тем как "завести машину и отправиться на покорение дорог", ее предварительно нужно заправить бензином. Кто виноват, что машина молодой женщины не поехала с пустым бензобаком? Правильно — концерн.

Похожая идиотская логика иногда срывается и в ситуации с играми. В попытках хотя бы косвенно свалить вину на кого бы то ни было, суды находят виноватых в лице разработчиков. Хотя, согласитесь, обвинять тех же ребят из Rockstar в том, что некий неуравновешенный подросток затеял массовые убийства, поиграв в GTA, так же неумно, как, например, обвинять господина Калашникова в том, что он сконструировал автомат, которым пользуются террористы.

Поэтому я искренне уверен, что все попытки обвинить игры в пропаганде какого бы то ни было насилия — это не более чем домыслы тех людей, которые абсолютно не знакомы с темой. Но в одном вы, уважаемый Евгений, правы на все сто. Если у человека что-то изначально не в порядке с головой, то, не-

зависимо от того, играл ли он в GTA или Manhunt или ничего о них не слышал, однажды он запросто сможет схватиться за нож и пойти на улицу показывать козью морду всем встречным. Как говорится в одной мудрой поговорке: свинья — она грязь найдет.

ПИСЬМО №2

ПОЛЬЗА ОТ ИГР

Вот пишу вам в первый раз и хочу обсудить тему пользы компьютерных игр. Вот многие говорят, что от игр тупеют, но я уверен, что это не так. Например "День победы" или "Виктория" поможет за несколько вечеров выучить географию. "Блицкриг" и "В тылу врага" — познать тайны второй мировой. "Завоевание Америки", "Казаки", "Антанта" — таких примеров можно привести много, а о квестах я вообще молчу.



Любимая игроманская обложка Хитмана. Прислал гражданин Ангел (kiselvo@mail.ru).

Я думаю, надо снять клеймо "развлечение для маленьких" с игр и доказать миру, что игры полезны для человека по крайней мере не меньше, чем художественные фильмы.

Костя (kostia_2005@mail.ru)

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

Знаете, Костя, если бы люди действительно тупели от игр, то большая часть сотрудников "Игромании" уже давно бы лежала с закатившимися глазами на диванах и пускала слюни на ковры. А мы, как видите, пока что находимся в ясном уме и твердой памяти и даже вот делаем об играх журнал. Вы, да и все наши читатели, я уверен, тоже не жалуетесь на недостаток ума.

Ну а если серьезно, то игры, как и кино, и книги, — это не просто "развлечения", а прежде всего источник информации. Уверяю вас, даже истребив всех демонов в DOOM 3, можно все равно извлечь для себя что-то полезное и даже чему-нибудь научиться. Я вот, например, при помощи игр в свое время выучил английский язык. Жутко, знаете ли, было интересно узнать, о чем там вещал седобородый мудрец в Realms of Arkania и почему же, в конце концов, инопланетяне из X-COM напали на Землю. А если уж брать игры, которые вы, Костя, приводите в своем

Техномир
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

Приглашает на работу региональных представителей по продаже и распространению журналов

Контактное лицо: Юлия, e-mail: sales@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

МИР ФАНТАСТИКИ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Mobi
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

► Должностные обязанности:

1. Расширение рынка сбыта журналов;
2. Организация промо-акций;
3. Контроль продаж по точкам розничной и оптовой торговли.

► Требования к кандидатам:

1. Высшее образование;
2. Опыт работы в оптовой торговле.
- 3/п по результатам собеседования.

► Журналы:

- "Игромания",
"Лучшие компьютерные игры",
"Мир Фантастики"
"Mobi. Мобильная связь"

► Города:

- Новосибирск,
Самара, Уфа, Ижевск, Курск,
Воронеж, Санкт-Петербург,
Казань и другие.

0681954621



письме, так это вообще практически бесценный клад знаний.

Однако я бы все-таки поостерегся так безапелляционно заявлять об исключительной полезности компьютерных игр (хотя и вредного в них нет ровным счетом ничего). В конце концов, сможет ли человек узнать что-нибудь новое, пройдя очередную миссию какой-нибудь исторической стратегии, — зависит только от его желания получать знания. Многие люди заканчивают университеты, а потом не могут вспомнить ни одной формулы и ни одного правила. Подумайте об этом.

ПИСЬМО №3

ЗВУКИ МУ

Здравствуй, уважаемая редакция "Игромании"! Читаю ваш журнал уже давно, но не помню, чтобы Вам задавали один несложный вопрос. Так задам его вам я. Какую музыку и какие группы или исполнителей слушает ваша уважаемая редакция? (Заранее огромное спасибо!)

С уважением, Павел bAsyaA (basya_2004@mail.ru)

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

Надо сказать, многоуважаемый Павел, что единственная музыкальная композиция, которую слушает вся редакция в полном составе, это песня под названием "Игромания" за авторством безусловно талантливых ребят из сочинской группы Meduym. Что же касается личных пристрастий — то они, как это водится, у всех абсолютно разные. Скажем, наш большой начальник Олег Александрович Полянский обожает отечественную "тяжелую музыку" и отдельно творчество господина Кипелова и вокально-инструментального ансамбля "Ария". Другой Олег Александрович, который Ставицкий, как и положено настоящему интеллигенту, слушает исключительно джаз (особенно уважает старину Луи Армстронга и... гм... старушку Эллу Фицджеральд). Наш CD/DVD-гуру Степан Чечулин, как и положено всякому злодею и диктатору, питает слабость к классической музыке вообще и "Временам года" Вивальди в частности; железный Коля Арсеньев является давним поклонником гражданина Бутусова и его нынешней группы "Ю-Питер", ну а Игорь Варнавский просто без ума от всевозможных саундтреков. Что же касается меня, то всему прочему я предпочитаю гангста-рэп и хип-хоп. Недавно вот открыл для себя канадский лейбл Battle Axe, которым

ПЕСНЯ ПРО "ИГРОМАНИЮ"

Многие читатели часто спрашивают нас в письмах, есть ли у "Игромании" свой флаг или гимн. Увы, дорогие, но нет ни того, ни другого. Зато про "Игроманию" есть песня. Сочинили, спели и сыграли ее ребята из сочинской группы Meduym, которые и прислали в редакцию небольшой mp3-файл, которым мы заслушиваемся вот уже целую неделю.

Немедленно отправляйтесь на наш CD или DVD и ищите этот, безусловно, талантливый трек по адресу "Игровая зона/Работы читателей"!



Даже на Марсе можно найти свежий компакт "Игромании" с оболочкой по мотивам DOOM 3, утверждает товарищ GASTIK (gastik@regionnet.ru).

теперь активно мучаю ту часть редсостава, которая сидит в офисе в пределах досягаемости моих колонок.

ПИСЬМО №4

ОТПУСК — МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ

Привет, редакция! У меня к вам назрел такой вопрос: есть ли у вас отпуск (и сколько, если не секрет, он длится)? Как и где (и если опять не секрет, с кем) вы его проводите?

С уважением, Леха Гор (lex_gor@bk.ru)

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

Вы, дорогой Леха, коснулись очень болезненной для всех редакционных людей темы. Видите ли в чем дело: отпуска у нас, как и у всяких рабочих людей, конечно же есть, но... Производство журнала — это процесс, который не останавливается практически ни на минуту. Представьте: вот уходит, например, в отпуск редактор всего нашего раздела R&S Олег Ставицкий. И пока он в плавках расслабляется под пальмой и радостно ныряет в набежавшую волну, в это время выходит, ну, скажем, Half-Life 2. Так как Олег в этот драматический момент находится не в штабе редакции, а далеко под пальмой, то рецензия на свежий блокбастер не попадает в текущий номер, а значит вы, дорогие наши, остаетесь без оперативной информации. Вот и судите сами, как часто мы бываем в отпусках.

Однако если желание уйти на временный покой превращается уже в навязчивую идею, то, как следует подготовив тылы и сбросив часть работы на коллег, можно-таки урвать недельку отдыха. Тот же Олег Ставицкий, например, обожает проводить свои кратковременные отпуска у себя на родине, в городе Калининграде. Степан Чечулин отдыхает на даче с удочкой. Коля Арсеньев мечтает снова побывать в Лондоне и поучаствовать в уличных боях с фанатами "Челси" (сам он болеет за "Арсенал"). Хлеще всех, конечно, проводит отпуск наш игрострой-человек Леша Макаренков, который, собрав рюкзак и палатку, пускается в странствия по таким местам, где до него, наверное, не бывали даже редакторы телепередачи "Вокруг света". Что же до меня, то буквально две недели назад я вернулся из далекой страны Тайланд, где мы вместе с Олегом Александровичем Полянским несколько дней на пару восторжались буддийскими храмами и наблюдали слоновьи перегоны.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

Как обычно, в конце "Почты" мы публикуем список всевозможных сайтов, созданных силами наших уважаемых читателей, то бишь — вами.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк на ящик mail@igromania.ru. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://gtamaps.ovl.ru>

Читатель по имени Crow прислал нам ссылку на крайне полезный ресурс, посвященный маппингу (созданию своих ландшафтов) в мире Grand Theft Auto. Сайт горячо рекомендуется всем поклонникам означенной игры, а также начинающим дизайнерам-ландшафтным.

2. <http://finalfantasy.km.ru>

Гражданин по фамилии Vector, пришедший, как он утверждает, не от мира сего, послал нам ссылку на собственный сайт, посвященный сериалу Final Fantasy. Всем фанатам одного сериала — решительно рекомендуется.



Читатель-папарацци по фамилии Mungosmungo (mungosmungo@r66.ru) умудрился застукать Ника Канга в несколько неподобающем виде.

3. <http://dozory.nthost.ru>

А вот уважаемый Данила Спиридонов прислал нам еще один интересный ресурс, посвященный миру "Дозоров" Сергея Лукьяненко. Конечно, нам он интересен прежде всего тем, что автор обещает выкладывать на сайте все последние новости касательно компьютерной игры "Ночной дозор", которая, как известно, сейчас активно разрабатывается компанией "Нивал".

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

Ну что ж, дорогие наши, нынешний выпуск "Почты" медленно, но верно подходит к концу. Читать вас было без сомнения интересно, а местами даже поучительно, так что — не стесняйтесь и пишите нам еще больше!

В следующий раз я, возможно, буду снова разбирать ваши послания, а возможно, и не буду. Вы же помните о нашей хитрой системе посменного назначения почтовиков? Но, так или иначе — с вами не прощаюсь. До встречи и до следующей "Мании"!

На письма отвечал:
Александр Кузьменко

КАРИБСКИЙ КРИЗИС



Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной
игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте www.g5mobile.ru

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



Анекдотический микс

Американский полковник спрашивает у компьютера:

— Нам наступать или отступить?

Компьютер думает несколько минут и выдает:

— Yes!

Полковник:

— Что "Yes"?

Компьютер думает еще несколько минут и рапортует:

— Yes, sir!

)))

Девушка, работающая в компании-провайдере, спрашивает у клиента:

— Ваш конец точно обжат, или висит оголенный?

)))

Фидошник заходит в кафе с хот-догами, подходит к стойке и говорит: "Два сабжа, плиз".

)))

Ползет по улице пьяный в стельку хакер. Еле руки и ноги передвигает. А навстречу ему другой, трезвый.

— Слушай, Вася, ты чего? Ведь ты же неделю назад закодировался от пьянства.

— А я... ик... в-вчера к-к-код подобрал...

)))

Меломана, алкоголика и программера спросили, что бы те делали, если бы они вдруг проснулись в 80-м году. Меломан пошел бы спасать Джона Леннона. Алкоголик бы упился дешевой водкой. А программист бы повесился... Почему? А что, опять за ЕС садиться?

)))

Когда нормальный человек уезжает из дома, он надевает на жену пояс верности. Веб-дизайнер же ставит на нее счетчик.

)))

— Где у меня стоит файрвол?

— Между правым и левым полушариями!!!

)))

Из записок программиста: "Пришел на работу, включил компьютер,

к интернету подключиться не смог. Пришлось работать."

)))

Приносит девочка из школы сочинение, отметка — три с минусом. Комментарий учителя: "Не по теме, слишком много цитат..." Девочка плачет: мол, за что... Папаша-фидошник читает и говорит:

— Ну как же, оффтопик, оверквотинг...

Билл Гейтс как-то сравнил компьютерную индустрию с автомобильной:

— Если бы General Motors осваивала научные достижения с таким же эффектом, как это происходит в компьютерной промышленности, то мы все уже бы ездили на двадцати пятидолларовых машинах с расходом бензина 10 литров на 1000 километров.

General Motors отреагировала ментально:

— Да, но хотели бы вы чинить ваш автомобиль дважды в день?

)))

В читальный зал сельской библиотеки заходит парнишка в наушниках. На груди у него болтается MP3-плеер. Достает книжку и садится смотреть картинки. Тащится. К нему подходит библиотекарьша и, когда ей удастся обратить на себя внимание парня, просит его выключить музыку. Парень, естественно, возмущен:

— А вот в цивилизованных странах нигде не запрещают слушать плеер!

— В цивилизованных странах в магазинах батарейки есть, а бензиновый движок с генератором в вашем рюкзаке помимо всего прочего еще и чадит...

)))

В некотором царстве, в тридевятом государстве, на 310-м уровне жил-был Кашей. И было у Кашеи четыре жизни, 300% здоровья и план лабиринта. А смерть у Кашеи была — Ctrl+Alt+Del... Тут и сказочке

Есц, а кто не понял — F1!

)))

Вы никогда не пытались найти корень в слове "геймер"?

)))

Приходит программист к окулисту. Тот его усаживает напротив таблицы, берет указку:

— Читайте!

— Доктор, у вас что-то не то с кодировкой!

)))

Собирается интернетчик в первый раз сексом заняться. Лежит с подругой, смотрит на нее и пальцем по всему телу тыкает.

Подруга:

— Ты чего это?

— Да не пойму, где здесь у этого сайта вход, а где просто баннеры...

)))

Девушка, какой у Вас адрес?

— Электронный.

— Нет, я имею в виду домен?

— Второго уровня!

— Да нет, какие буквы?

— Латинские!!!

)))

Приходит утром в университет сильно разозленный студент-программист. Его одноклассники спрашивают:

— Ты что такой злой?

— Да программу вчера всю ночь набивал.

— И что, не заработала?

— Да нет, заработала.

— Может, неправильно заработала?

— Да нет, правильно.

— А что тогда?

— Да на backspace уснул...

)))

Новости. Кинологи столицы вывели новые породы собак, предназначенные исключительно для работы в Сети: хакер-спаниель, бассет-ноффанд, стаффордшир-дский курьер и почасовая такса. А породу "лайка" специалисты адаптировали для работы в интернете. Собака теперь лает так: "Даблю, даблю, даблю".

)))

Объявление в газете в разделе трудоустройства: "Для ухода за пожилым программистом требуется приятная женщина, говорящая на FORTRAN, BASIC и C++".

)))

Выписка из нового Закона о связи.

"...в связи с наличием отсутствия законных мер борьбы со спамом обязать всех провайдеров:

— обучить пользователей применению клавиши "Del";

— организовать мастерские по ремонту клавиши "Del";

— дать поручение Министерству электронной промышленности о подготовке и производстве клавиши "Del" с повышенным ресурсом;

— подготовить постановление ГТК о запрете к ввозу клавиатур без обязательного сертификата на клавишу "Del".

Software

Юрий Нестеренко

<http://yun.complife.ru/1st.htm>

Репортаж нашего корреспондента с выставки SoftFool-2004.

Компания Macrohard в очередной раз порадовала своих поклонников новой версией нашумевшей дешевой оболочки Lostdows. Многозадачность в ней поддерживается настолько полно, что способна удовлетворить самого взыскательного шизофреника с раздвоением личности. Простота интерфейса позволяет пользователю попасть в нужную иконку и выполнить необходимое действие уже с десятого раза. За дополнительную плату поставляются специальные очки, защищающие от ряби в глазах при работе с Lostdows. Быстродействие новой версии (как и всех предыдущих) способно держать в хорошей форме современных избалованных программистов, напоминая им, что такое работа на ХТ. К новинкам новой версии относится создание swar-файлов на принтере (причем тип принтера, естественно, не имеет значения), поддержка до 16 мышек одновременно и окончательный отказ от совместимости с любыми продуктами, написанными не под Lostdows (при попытке их запустить выдается реклама Lostdows, после чего появляется красивая менюшка "Delete this program" с единственной альтернативой "OK").

Впервые была представлена операционная система OS/4. Как следует из названия, она поддерживает четвертую часть функций нормальной OS, что с лихвой компенсируется вчетверо большим объемом. Приятной особенностью новой системы является большая забота о сохранности информации, в результате чего для записи в каждую ячейку памяти пользователь должен вводить пароль. Представители фирмы поделились с посетителями планами разработки OS/8 и OS/16.

Всемирно известная фирма Bormann International представила свой новый продукт Bormann D— (v. 7.40). В этом языке концепция объектно-ориентированного программирования, заложенная в C++, получила дальнейшее развитие. Так, помимо аппарата наследования, реализованы аппараты продажи, дарения и проигрыша в карты. Правда, в ряде случаев это приводит к сомнительным махинациям внутри программных средств, но представитель фирмы фон Штирлиц заверил, что они легко устраняются утилитой xCор.

На рынке антивирусных средств наконец-то появилась программа, гарантирующая (при загрузке с чистой дискеты) стопроцентное унич-

Хакеры из клана ВКП(б) ведут атаку сервера Зимнего дворца



SHILL SHELLSHOCK™

NAM '67

НОВАБРЬ

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

Название: Shellshock NAM'67 ● Издатель: Eidos ● Разработчик: Guerilla Games ● Издатель в России: Новин Диск

И
МАХИД

Maths

НОЯБРЬ

1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24			
4	11	18	25			
5	12	19	26			
6	13	20	27			
7	14	21	28			



Название: The Sims 2 ● **Издатель:** Electronic Arts ● **Разработчик:** Maxis ● **Издатель в России:** Софт Клуб

ooo **Macrohard**
ИЗЛЕЧИМ ОТ ВИРУСОВ
УДАЛИМ БАГИ
ВЫВЕДЕМ ГЛЮКИ



☎ 95-98-2000 спросить Билла

тожение вирусов, в том числе тех, которые еще неизвестны специалистам-вирусологам. Особенно приятен маленький размер программы. Называется она Format.com.

Среди утилит можно отметить архиватор pkRIP для сжатия данных с потерями и драйвер Double Space, предназначенный для удваивания каждого введенного пробела.

Наша страна была представлена на выставке новой разработкой СП "Демагог" — специализированной системой "Романсы без проблем" ("Турбо-графоман"). Предполагается, что объединение этой системы с уже существующими издательскими пакетами Page Breaker и Mentura Publisher позволит полностью автоматизировать выпуск печатной продукции.

Наибольшее внимание привлекла игра под названием The Incredible Civilization of Beholder-117 II 3D. К сожалению, это все, что мы можем сообщить об этой игре, так как она требует 500 Тбайт дисковой и 1 Тбайт оперативной памяти, и так и не удалось найти машину, на которой ее можно было бы запустить.

На рынке аппаратных средств появилась давно обещанная разработка фирмы Outtel — микропроцессор Outtel 666CX, способный делать до 600 млн. сбоев в секунду. Система водяного охлаждения нового процессора проста в обращении и может быть подключена к обычному водопроводному крану.

В свою очередь, давний конкурент фирмы Outtel — компания Velorola также представила свой новый процессор. Основанный на PISC-архитектуре, он имеет 65535 регистров и одну команду (ее мнемоника и формат являются коммерческой тайной компании). Но Velorola не собирается останавливаться на достигнутом и уже ведет работы над первым бескомандным процессором.

Десять байт, которые потрясли мир

Юрий Нестеренко

<http://yun.complife.ru/1st.htm>

Хроника событий. В октябре 2017 года в условиях хаоса и безвластия, захлестнувших страну, руководство ВКП (П) — Всероссийской компьютерной партии (Программистов) — приняло решение о захвате власти. переворот был проведен быстро и почти без кровопролития. Заранее разосланные вирусы блокировали работу Генштаба, почт, банков и телеграфов, а отряды революционных геймеров, натренированных на тайных базах на игре в DOOM 5, заняли правительственные здания. Первые декреты новой власти провозглашали: "Каждый программист имеет право на бесплатный компьютер, бесплатное пиво и бесплатный сон" и "All Software Must Be Free". Председатель Высшего Хакерского Совета выступил с обращением к населению, в котором прозвучала историческая фраза: "Теперь больше не надо бояться человека с винчестером!" На следующий же день на улицах выстроились очереди за бесплатным пивом. Редкие непьющие программисты немедленно развернули крупную спекуляцию, кроме того — к пиву пытались прорваться личности, чье программистское происхождение было явно сомнительным. Возникли первые беспорядки.

Тем временем Высший Хакерский Совет издал декрет об обложении налогом на пользование компьютерами и софтом всех не-программистов, что привело к об-

разованию Юзерской Лиги, резко оппозиционной новому режиму. ВКП (П) была вынуждена спешно сформировать вооруженные отряды для защиты революции. Они состояли из самых разных людей и потому получили название Разной Гвардии. Параллельно решался вопрос о символике и наглядной агитации. На площади Материнской Платы (бывшая Красная площадь) был воздвигнут конный памятник Винеру и фон Нейману. В качестве флага был выбран бело-сине-черный, что символизировало Windows, Norton Commander и MS-DOS. На гербе был изображен, конечно же, компьютер (предложение поместить туда еще бутылку пива отклонил Высший Хакерский Совет после личного вмешательства председателя).

В это время из подполья вышла экстремистская организация "Четная сотня", состоявшая в основном из пользователей модемов, которая тут же устроила погромы работников АТС. Высший Хакерский Совет не вмешивался, пока погромы не достигли пика, после чего был издан декрет о бесплатной пересылке цифровой информации по телефонным линиям, что вызвало бурный восторг четносотенцев. Однако далеко не все политические силы можно было склонить на свою сторону. Набиравшая силу Юзерская Лига устроила на площади Харддиска (бывшая Манежная) мощную демонстрацию под вызывающим лозунгом "Юзер — тоже программист!", которую поддержали программисты из фракции прикладников. Демонстрация была разогнана разногвардейцами, а руководители Юзерской Лиги укрылись в представительстве фирмы Apple, где попросили политическое убежище. После этого представители прикладников были выведены из руководства ВКП (П), и новое правительство было сформировано только из членов фракции системщиков, что впоследствии привело к переименованию партии в КППС (Компьютерная партия программистов-системщиков). В целях закрепления победы над ренегатами Высший Хакерский Совет принял закон о повсеместном введении шестнадцатеричной системы исчисления. Юзерская Лига и прикладники попытались поднять мятеж, но он сразу же был подавлен ударными силами вирусов-мутантов. Высший Хакерский Совет объявил о начале хакерского террора. В числительных центрах проходили митинги под лозунгом "Смерть ламерам!" На улицах разногвардейские патрули останавливали прохожих и спрашивали у них, сколько будет 7+5. Отвечавших "12" тут же увозили в Кэш (бывшая Лубян-

ка), ибо правильный ответ — 0С. Левые авиры (авторы вирусов) попытались линчевать Лозинского, но были решительно остановлены правыми авирами.

Однако, несмотря ни на что, провокации не прекращались. Поступали доносы о том, что в Таузере (бывшая БД) новое правительство в полном составе целыми днями играет в DOOM 5. Но комиссия Check'a установила, что это наглая ложь, — правительство играло в Beholder 12. Один из лидеров Юзерской Лиги, укрывавшийся в здании Apple, пустил шутку о том, что обещанный каждому программисту бесплатный компьютер — это компьютер без плат. В ответ на это председатель Высшего Хакерского Совета потребовал запретить русский язык как не поддающийся синтаксическому анализу и корректной трансляции, но это смелое решение было заблокировано той частью ВХС, которая не знала английского.

Тем временем в самой ВКП (П) назрел новый раскол. Фракция радикальных системщиков, чьи позиции значительно окрепли после мятежа прикладников, начала кампанию за запрещение Windows и удаления белой полосы с флага. К счастью, раскол не успел углубиться, поскольку в это время в стране кончилось пиво. Одновременно с этой случилась другая экономическая катастрофа: задавленные налогами юзеры стали выкидывать компьютеры и считать на счетах. Кэш был переполнен. Режим оказался на грани краха. Высший Хакерский Совет заседал всю ночь, после чего выслал из страны представителей фирмы Apple и провозгласил НЭП — Новое Эргономичное Программирование. Что это такое, никто не знал, но звучало красиво. В это время известный иностранный писатель вирусов посетил Москву (все еще непереименованную) и под впечатлением от всего увиденного написал новый вирус. Благодаря широкому набору команд нового процессора Decium он уместил его всего в 10 байт. Вирус взбудоражил мировую общественность, ибо теперь самовозникновение вирусов в результате случайных сбоев стало из невозможного просто маловероятным. Идеологи ВКП (П) усмотрели в этом широкую перспективу: настанет время, когда программы будут писаться сами собой, а программисты будут только играть в DOOM и Beholder, пить пиво и спать. В Минитаузере (бывший Кремль) прошел съезд программистской молодежи, на котором председатель Высшего Хакерского Совета произнес историческую фразу: "Нынешнее поколение программистов будет жить!"



Кто есть современный пользователь. Часть 5

Начало — в 7-м, 8-м, 9-м и 10-м номерах "Игромании" за этот год.

Денис Яцутко

<http://denisbooks.rema.ru>

87.

Очередная девочка заказала поиск готовой курсовой работы. Я ее не нашел. Она ушла, но через пару дней вновь приходит — на этот раз просит распечатать титульный лист. Пускаю на печать, смотрю — а тема курсовой та самая, которую она и закладывала. Спрашиваю:

— Значит, нашли все-таки?

— Ой! — говорит, — Вы не поверите! Пришлось все самой писать! Просто ужас!.. И чем они там занимаются, в этом своем интернете?..

88.

Пришла женщина из музея. Спрашивает:

— Говорят, у вас пишущий CD-привод появился?

— Да, появился.

— Скажите, вот у нас мысль такая... Мы хотим купить для музея такой же, брать в интернете музыку и писать на диски. Это возможно?

— Ну, возможно. А канал у вас как — шустрый? И как платите? За трафик платите?

— Ой, знаете, я это все не очень понимаю. Но у нас есть люди, которые понимают. Это ведь важно, да? Но это же все, наверное, можно решить?

— Наверное. А зачем вам это вообще? Ну покупайте диски в магазинах — уже с записями...

— Нет, в магазинах не всегда найдешь то, что нужно. Например, если надо какое-нибудь классическое произведение от конкретного исполнителя или хотя бы на конкретном инструменте... Ну и всякие новые вещи в магазинах далеко не сразу появляются...

— Так и в интернете они тоже далеко не сразу появляются. Если вообще появляются. Тот, кто всю эту музыку играет и записывает, он же денег за свою работу хочет. А уж что до конкретного инструмента... Вам это самое классическое произведение, скорее всего, сначала скачать надо будет, послушать, и только тогда вы узнаете, что там за инструменты и т.п. Помещать описания к классическим произведениям, указывать исполнителей мало кто считает необходимым. Да и качество записей, выкачанных из Сети, часто оставляет желать много лучшего. Музыку обычно выкладывают сильно пожатую, а компрессия ухудшает качество звучания. Некоторые специально кладут в плохом качестве — типа оз-

накомительный вариант. Некоторые ужимают до безобразия, чтобы качать меньше...

— Подождите, — говорит она, — а разве не так, что раз туда что-то положили, то это все в наилучшем качестве и с подробнейшей справкой и так далее?

— Нет, не так.

— А куда же они смотрят?

— Кто?

— Ну, кто интернет делает... Начальство... Кто там за все отвечает?

— Как вам сказать... Понимаете... В интернете, строго говоря, начальства нет...

— Ох, безобразие... А кто туда все кладет?

— Ну, кто захочет...

— Ужасно. Значит, пластинки пока выбрасывать не надо?

— Какие пластинки? Зачем их выбрасывать?

— Ну, у нас есть товарищи, которые говорят, что пластинки только место занимают, что все это устарело уже давно. Надо, мол, все это выбросить, потому что все есть в интернете. Можно брать оттуда, записывать на компакт-диски и продавать.

89.

Пришли две девушки, спрашивают:

— А мы можем у вас посмотреть свою почту?

По вопросу понял, что сами они не справятся, поэтому уточняю:

— Вы сами это будете делать?

— Нет, мы не умеем. Но вы же нам поможете?

Говорю, что да, помогу, объясняю, сколько это стоит, они направляются к кассе, я их торможу, уточняю еще:

— На всякий случай, простите...

У вас уже есть адрес электронной почты?

— Да.

— А реквизиты его, т.е. пароль и логин вы знаете?

— Да, у нас записано.

— Ну хорошо. Идите платить и проходите за четвертую машину, я сейчас подойду.

Идут, платят, возвращаются, садятся. Я подхожу, и они дают мне бумажку. На бумажке написано: "www.rima1980.ru. E-mail".

— Кхм... Так, а где логин-пароль?

— А вот, — показывают пальцем на "www.rima1980.ru", — точно такие же...

— Ну, попробуем.

Ввожу "www.rima1980.ru" в адресную строку... Черта с два. Нет такого адреса. Я, собственно, так и думал...

— Девушка, а вам ведь кто-то заводил этот адрес? Вы присутствовали при этом?

— Ну, нет... Это молодой человек делал... Он мне потом на бумажке записал. Он сказал, что это емейл и что важно запомнить "rima1980", потому что это надо для входа.

— А откуда там "www" и "ru" взялись?

— Ну, я дописала... Я же знаю, что в интернете все начинается на "www" и заканчивается на "ru"...

Просто потрясает, как люди любят домысливать от балды. Одна моя знакомая сейчас пишет работу по русским агнонимам... Там вообще смерть: люди отвечают на вопросы анкеты, дают определения словам, например: "Палтус — индусская национальная одежда, которую носят мужчины. Его палтус был грязный и разорванный..." Про интернет знают, что там "все начинается на www", все подряд пытаются открыть вордом и при этом еще пытаются меня иногда "учить".

90.

Сотрудница рассуждает:

— Виндоузом я овладела, интернетом овладела, принтером овладела... Теперь бы еще овладеть рабочим столом и вообще телевизором.

91.

Обучаю сотрудницу одной вещи:

— ...так, теперь перезагружайтесь...

И перехватываю ее руку, потянув-шуюся к кнопке Reset.

— Вот этого, — говорю, — делать не надо.

Показываю, как надо перезагружаться, на что она замечает:

— А я думала, что это одно и то же...

— Ага, а выключаете вы компьютер как?

— Ну, сохраняю документ и жму на эту кнопку (тычет пальцем в Power).

— А вы никогда не замечали в начале загрузки синего экрана с сообщением о том, что работа Windows была завершена некорректно и что нужно делать для корректного завершения?

— А, ну, он каждый раз, когда включается, там что-то пишет на синеньком фоне, но я ж не читаю — все равно не пойму.

92.

Приходил забавный ламер, строящий из себя крутого юниксоида, якобы не особо знакомого с Windows. Сел за мой компьютер, спросил, есть ли в винде командная строка и где она находится (типа не знает), а когда я ему показал, он важно ввел туда команду "ls" и явно удивился, когда она выполнилась. Потом он еще минут десять пытал мою винду всякими map'ами, попутно пересказывая мне всякие популярные статейки о преимуществах Unix с таким видом, будто сам этот самый Unix создал. Однако исправно откликающиеся map'ы его задели. Тогда он вытянул из интернета какую-то ерунду, запакованную в GZIP, и с надеждой спросил:

— Виндоуз же юниковского сжатия не поймет?

Я говорю:

— GZIP у меня есть.

Он:

— В смысле?

Я:

— Ну, есть у меня GZIP. Посмотрите в директории c:\depot\utils. Он заглянул, увидел там файлы gzip.exe, tex.exe и т.п. и торжествующе произнес:

— А-а-а... Па-а-анятно...

Юникс-то делает это все сама.

DOOM III: ПЕРЕД ИГРОЙ СДАЙ ТАБЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ!



Splinter Cell



Игра, написанная «по мотивам», а вернее — под впечатлением от хитовой компьютерной игры Splinter Cell. Вас зовут Sam Fisher, и вы — секретный агент. Работающий без прикрытия. Рассчитывать приходится на свои силы, поэтому напролом переть не рекомендуется: подкрался сзади, прячась за неровности местности, стукнул по голове, спрятал тело, подкрался, стукнул по голове, спрятал тело... Следующий!

Prince of Persia, Harem Adventures

Классика всех времен и народов — Prince of Persia теперь на экране ваших мобильных телефонов. Однозначный must-have для всех заядлых игроков со стажем. Сюжет все тот же, только на этот раз злой и страшный султан-маразматик похитил семь красавиц, и ваша задача — пройти семь уровней, утыканных ловушками и смертельными ямами. В конце каждого уровня вас ждет благодарная красавица.



Planet Zero



25 июля 2019 Злые Инопланетяне внезапно решили, что солнце слишком роскошный источник энергии для глупого человечества и решили высосать его энергию. Ваша задача — сначала оказать достойное сопротивление врагу в открытом космосе, а потом уничтожить все его базы.

Shark Revolution - Finding Neo

Чумовая аркада, пародия сразу на два голливудских блокбастера — «В поисках Немо» и «Матрицы». В роли гигантской акулы ты должен уничтожать других рыбок, сражаться и расти, чтобы в конце схватиться с самим Нео-акулангистом.



Speed Devils



Бешеные гонки без правил. Прокатись под пальмами Майами, по роскошному Лас Вегасу и по холмам Голливуда, а так же по секретной Area 51, кишащей летающими тарелками. Закончи гонку в установленный лимит времени и получи доступ к следующим локациям. Но не все так просто: гонки — без правил, и использовать в них можно не только мастерство водителя, но и нечестные приемы, и взрывчатые вещества.

ЛУЧШИМИ ИГРАМИ



Playman Summer Games

Лето будет всегда. Под таким девизом проходят мобильные игры мистера Плеймана. Разбежаться как следует, прыгнуть, а затем швырнуть копье в бескрайнее синее небо. Вот это жизнь, вот это пример для подражания! Ты можешь неуклонно улучшать свой личный рекорд или вызвать на соревнование своих друзей. Кто из вашей компании станет чемпионом? Выясните это, сыграв на одном мобильнике в эту игру.



Space Taxi Pinball



Развозить космических клиентов на такси с помощью пинболла — вот это задача! Удерживайте шар на столе, активируйте надписи и зарабатывайте призовые очки. Размеры игрового поля в Space Taxi Pinball просто поражают. То, что вы видите на экране мобильного, это лишь небольшая часть. Экран просто следует за летящим шаром и показывает те районы стола, по которым тот пролетает.

Чтобы скачать игру:

- 1 Выберите из таблицы код для вашей модели телефона;
- 2 Наберите код игры как новое sms-сообщение;
- 3 Пошлите sms с кодом игры на 3010

Real Soccer 2004 - Olympic Games

Игра является продолжением заслужившей доверие игры RealSoccer. Новая версия значительно превосходит своего предшественника. Теперь вы можете играть за одну из 16 олимпийских команд. Интерфейс игры по умолчанию русский. Real Soccer 2004 поддерживается практически всеми телефонами с Java, прост в управлении, и не разочарует настоящих футбольных фанатов.



Siberian Strike



1937. Водочная компания «STALINKA Corp.» разрабатывает план мирового господства коммунизма путем распространения генетически измененной водки, totally подавляющей волю того, кто хоть раз ее выпил. Компанией управляет робот «Stalin-bot», генетический гибрид товарища Сталина и космической станции «Мир». Не смотря на ужасный маразматичный сюжет, эта игра — простой скроллерный шутер. Вы управляете маленьким самолетиком и должны пролететь восемь уровней, уничтожая врагов на своем пути. Желаем удачи. Трезвость — норма жизни.

Skate and Slam

Почувствуй себя в шкуре настоящего скейтбордера, исполняя умопомрачительные трюки на асфальте Сан-Франциско и Венецианском пляже. Ваш агент помогает вам тренироваться и улучшать мастерство, а также ищет спонсоров и заключает контракты. Постарайтесь ее не расстраивать. Только постоянно выполняя все более и более сложные трюки, вы сможете продвигаться вверх и получать новые контракты. В игре представлены реальные фигуры скейтинга с использованием реальных элементов городского пейзажа — начиная с поребриков и заканчивая мусорными баками.



	Planet Zero*	Playman Summer Games	Prince of Persia*	Real Soccer 2004	Siberian Strike*	Skate and Slam	Speed Devils*	Shark Revolution	Space Taxi Pinball	Splinter Cell*
Samsung X100		9656412002		9655277002				9654828002		
Samsung S100				9648222002				9661633002		
SonyEricsson T610			9612136002	9648278002	9611897002			9654646002		
Nokia 6100	9655935002	9622476002		9656366002	9611435002	9612156002	9655716002	9654492002	9622377002	
Siemens C60	9611825002			9648246002	9611956002		9611189002	9654626002		
Siemens M55	9612277002		9611624002	9648249002	9611194002		9611158002	9654629002		9661226002
Nokia 3200	9656973002	9622441002	9656269002	9658746002	9659829002	9612343002	9612256002	9658836002	9656386002	
Nokia 6230			9612246002	9657361002	9657782002			9659263002		9611237002
Nokia 6600	9661247002		9658673002	9648116002	9658533002	9611269002	9656397002	9654527002		9658133002
Nokia 6610	9611677002	9622487002	9657132002	9655955002	9658831002	9611532002	9655867002	9657359002	9622395002	9657612002

При этом стоимость игры 2\$ снимается с Вашего счёта. Не посылайте sms с кодом игры более одного раза. Дождитесь ответной sms ссылки и закачайте себе игру, используя wap соединение. Игры стоимостью 4 \$ отмечены звездочкой. Отправь 2 sms, чтобы получить такую игру.



ТЕСТ 51 ОСЕННИЙ НОН-СТОП

Олег Александрович Ставицкий в истерике рвет на себе волосы: "Такого я еще не видел — чтобы за один месяц вышло **СТОЛЬКО** игр!" "Подожди, ты еще увидишь декабрь", — "успокаивает" его главред. "Мама..." — упавшим голосом отвечает Олег Саныч, с ужасом представляя, сколько обзоров ему предстоит окучить в декабре...

Действительно, игр в этом месяце вышло рекордное количество. Если вы уже отыграли в большую их часть — милости просим в наш "Тест". Если нет — тоже милости просим, но предупреждаем — будет тяжело.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1 Myst IV: Revelation обладает потрясающим саундтреком. Это неудивительно, ведь для игр этой серии разработчики всегда привлекали самых лучших композиторов и исполнителей:

- А. Тима Ларкина.
- Б. Джека Уолла.
- В. Питера Габриэля.
- Г. Марка Германи.
- Д. Джаспера Кида.

2 За последние годы компанией JoWood была выпущена целая обойма экономических стратегий со словом "giant" в названии. Вот лишь некоторые из них:

- А. Transport Giant.
- Б. Traffic Giant.
- В. Industry Giant.

- Г. Airline Giant.
- Д. Hotel Giant.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Своим названием новый автосимулятор **Richard Burns Rally** обязан гонщику Ричарду Бернсу, чемпиону мира по ралли...

- А. ...2002 года.
- Б. ...2001 года.
- В. ...2004 года.
- Г. ...2000 года.
- Д. ...1999 года.

4 События стратегии Rome: Total War охватывают внушительный период истории Древнего Рима продолжительностью около...

- А. 270 лет.
- Б. 350 лет.
- В. 200 лет.
- Г. 400 лет.
- Д. 500 лет.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5 The Sims 2 поставила абсолютный рекорд: за первую неделю продаж она разошлась тиражом 1 миллион копий.

- А. Споры нет!
- Б. Звучит неправдоподобно.

6 Акира Ямаока является композитором и продюсером всех частей Silent Hill.

- А. Именно так.
- Б. Неправда ваша.

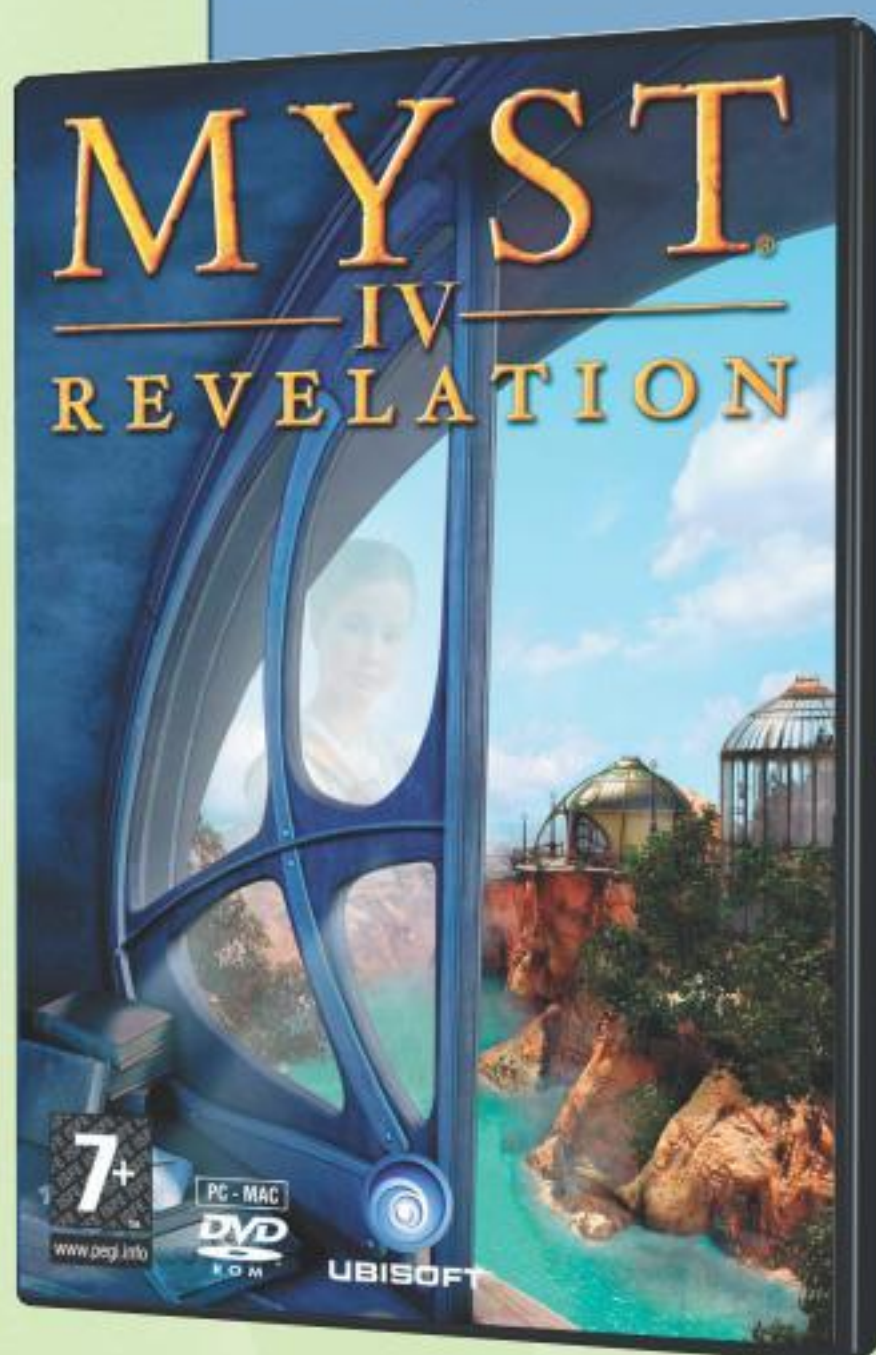
ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 Warhammer 40000: Dawn of War, новая игра от Relic Entertainment (А), которая повествует о противостоянии четырех враждующих рас (Space Marines,

НАЗАД К ИСТОКАМ

Пятеро счастливиц, которые смогут одолеть все вопросы нашего "Теста", получат ценные призы — коробочные версии квеста **Myst IV: Revelation**. В четвертой части разработчики (студия **Ubisoft Montreal**) отказались от многих инноваций, внесенных в **Uru: Ages Beyond Myst** (в частности, от трехмерного движка), — и не прогадали. Все без исключения журналисты рассыпались игре в похвалах, заочно называя ее лучшей адвенчурой года. Призы предоставлены компанией "Руссобит-М".



Force of Chaos, Eldars, Orks) в мире далекого будущего (Б), является уже восьмой стратегией во вселенной Warhammer (В), а придумали эту вселенную в 1987 году (Г) сотрудники компании Games Workshop (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru).

Над душой у него стоял **Варнавский Игорь**.

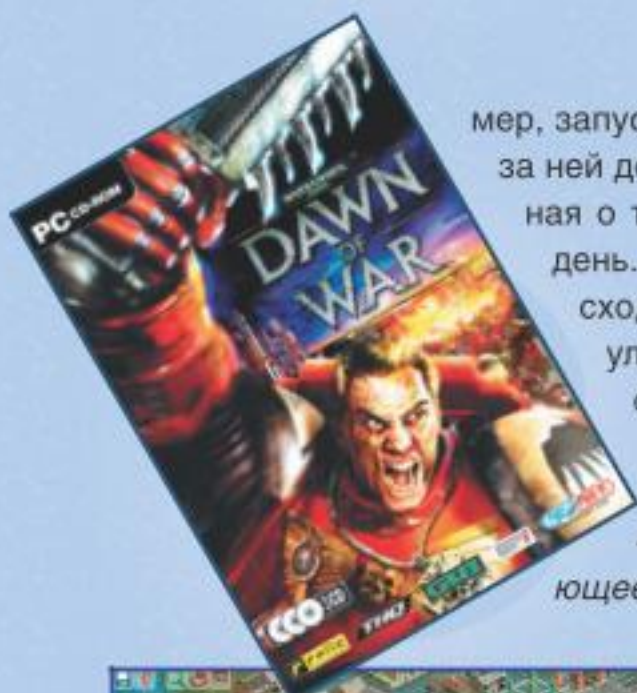


СКРИНТУРС 11 НОЯБРЬ

Waagh!

Пятеро победителей, отгадавшие все картинки нашего "Скринтурса", будут награждены коробочными версиями ошеломительной стратегии **Warhammer 40000: Dawn of War**. На этот раз призы мне пришлось отрывать даже не столько от сердца и почек, сколько из рук других редакторов. Степан Чечулин, напри-

мительной стратегии **Warhammer 40000: Dawn of War**. На этот раз призы мне пришлось отрывать даже не столько от сердца и почек, сколько из рук других редакторов. Степан Чечулин, напри-

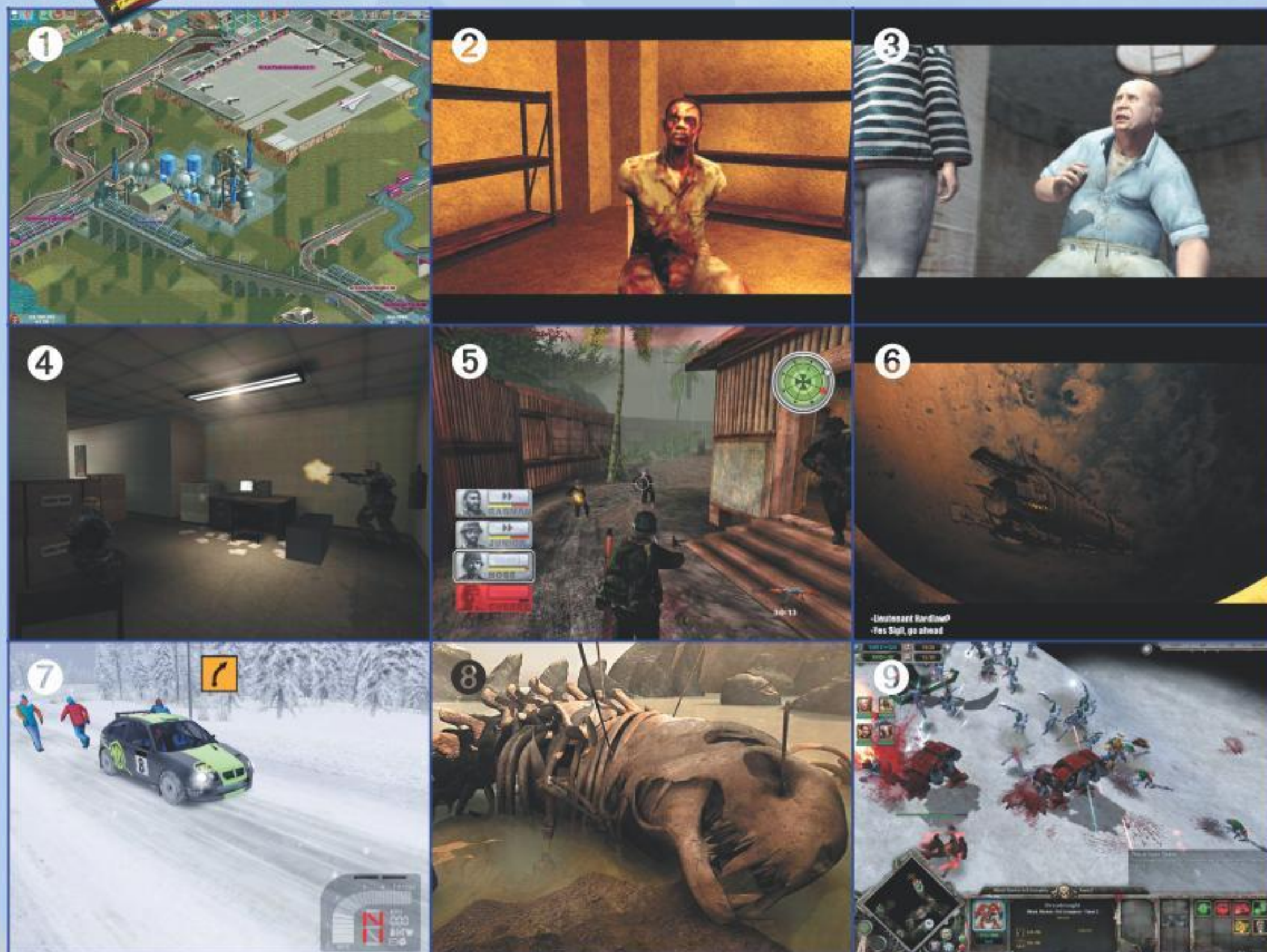


мер, запустив Dawn of War утром, просидел за ней до самого вечера, даже не вспоминая о том, что вообще-то идет рабочий день. Все это время с лица Степы не сходила блаженно-идиотическая улыбка, а на вопросы окружающих он отвечал с двадцатиминутной задержкой и одной и той же фразой: "Нет, а игра и вправду <непечатное выражение, означающее крайнюю степень восхищения>!"

Призы на конкурс предоставлены компанией "Руссобит-М", за что ей огромное человеческое спасибо.

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноеэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":
Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под пристальным взглядом Варнавского Игоря.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №9/2004



Скринтурс №9. Сентябрь

Наибольшие затруднения на этот раз вызвал последний, девятый скрин. Какие только варианты нам не присылали: Catwoman, True Crime, "Саботаж", The Sims 2, Hitman: Contracts и даже Singles (!). На самом деле эта картинка была из Alias!

Правильные ответы

1. Aura: Fate of the Ages
2. Europe 1400: The Guild
3. Ground Control 2: Operation Exodus



4. Kreed: Битва за Савитар
5. Mashed: Вдребезги
6. Spider-Man 2
7. X2: The Threat
8. Joint Operations
9. Alias

Победители

1. Иван Гусев (г. Пермь) — mp3-плеер BeatSound EMP-Z.
2. Виктор Ряченко — домашний телефон Dpro DST 2011.
3. Алексеев Никита Сергеевич (nikitos@hotmail.ru) — туристический фонарик D-Pro P953.



Благодарим за предоставленные призы компанию Digital Direction Electronics (www.dpro.ru).

Тест №49. Последние вздохи лета

Сентябрьский "Тест" практически ни у кого не вызвал осложнений. Ошибки допускали главным образом в последнем вопросе.

Правильные ответы

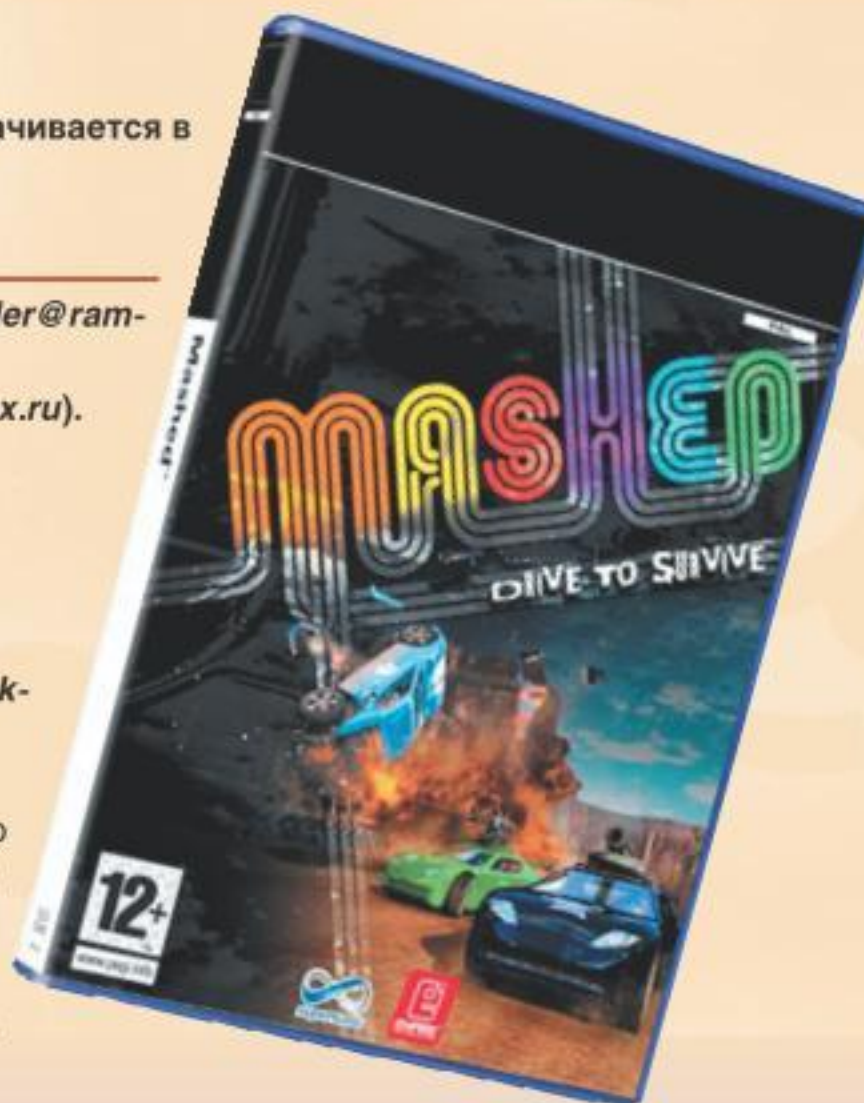
1. А. (...является чистокровным спортивным симулятором).
2. Г. (...бензопила в качестве оружия).
3. В. (...отвлечь рыбой).
4. Г. (...Холли Берри).
5. А. (...Споры нет!).
6. Б. (...Неправда ваша).

7. Д. (...а ее сюжет разворачивается в XVIII веке).

Победитель

1. Keyan Farlander (farlander@rambler.ru).
2. A(G) (ALEXGOAG@yandex.ru).
3. Cvetal Cvetal (cvetal@rambler.ru).
4. Николай Афанасьев (niicolay@rambler.ru).
5. Юрий Гарин (Garin@opg.irc.mosenergo.elektra.ru).

Победители сентябрьского теста награждаются копиями гоночной аркады **Mashed: Вдребезги**, локализованной и изданной компанией "Бука".



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Spider-Woman: The Shame; 2 — Aura: Fate of Army Men; 3 — The Political Machine: Donkeys vs Elephants.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста", SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №11, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №1\2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому жур-

нал "принадлежит". То есть ответы на ноябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.11.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

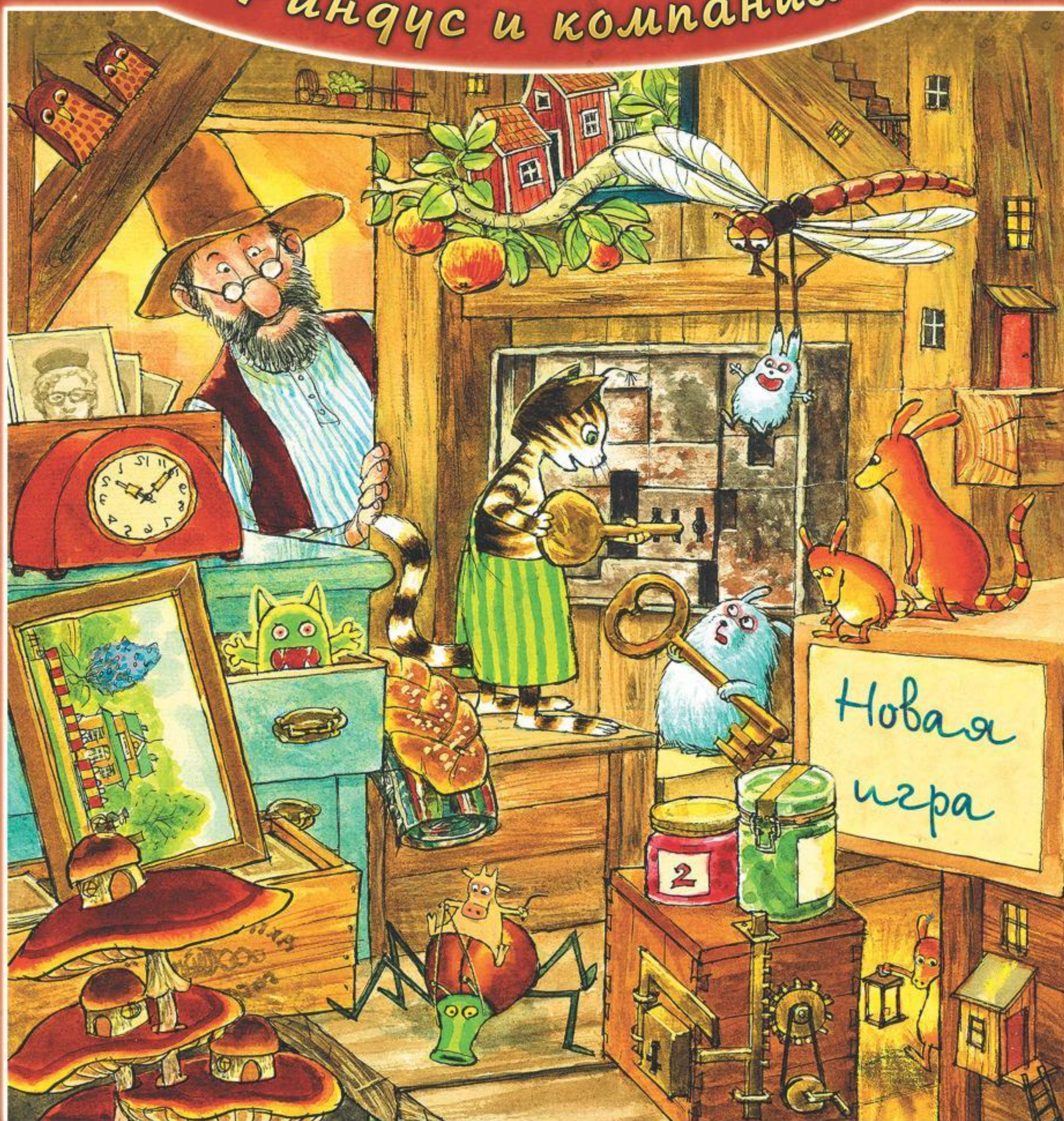
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".

Новая весёлая игра от Свена Нурквиста!

Финдус и компания



Гаммафон

Добро пожаловать в мир, где живут любопытный кот Финдус и ворчливый дедушка Петсон, а также несколько дюжин забавных, невероятно умных пушистых зверушек из породы муклов.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1C **TROLL.ru**
для умников и умниц

5-12





Пятый Кубок России

по поиску в интернете

12 октября — 26 ноября.
Участвуют все желающие!
Правила и тренировочные игры — на сайте kubok.yandex.ru

главный приз: **Škoda**Octavia



Яndex
Найдётся всё

Life's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

Работа. Игры. Общение. И все это без проводов.

Даже в дороге ноутбуки MaxSelect на базе технологии Intel® Centrino™ для мобильных ПК предоставляют Вам максимум удобства для работы и развлечений.



TravelBook TZ

Для тех, кто много времени проводит в дороге
Маленький и легкий (всего 1.3 кг) ноутбук
с процессором Intel® Pentium® M 1300MHz.
Время автономной работы 3-4 часа.
При использовании дополнительной батареи — 7-8 часов
Полный рабочий день без проводов !



Optima E420

Оптимальное сочетание цены и функциональности!
Разрешение дисплея 1400x1050 точек — на 87% больше информации,
чем при разрешении 1024x768. При этом вес всего 2.2кг.
Никогда ранее мобильность не была такой доступной — впервые
цена ноутбука на платформе Intel® Centrino™ менее \$1000

www.maxselect.ru

